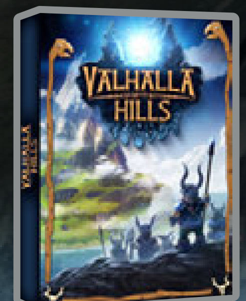
ANNO 1800

Zurück aus der Zukunft: Die Anno-Reihe kehrt endlich zu ihren historischen Wurzeln zurück. Wir besuchten die Entwickler und spielten Probe.

PC Games
Wissen, was gespielt wird
EXTENDED
+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ VOLLVERSION AUF DVD

VALHALLA HILLS



Niedliches Aufbaustrategie-Spiel in der nordischen Mythologie von den Machern von Die Siedler 2 und Cultures

JUST CAUSE 4

Exklusiv gespielt: Wir konnten erste Hands-on-Eindrücke zum durchgedrehten Agenten-Abenteuer gewinnen und haben nagelneue Infos von den Entwicklern!

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Die wichtigsten Infos zum Release: Alles zur Spielwelt, zur Story, zu den Kämpfen und zum Crafting – so gut wird die neue Lara!



AUSGABE 313
09/18 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20



Die Gamescom ruft – **und die Spiele folgen.**

Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Die Durststrecke ist vorbei. Zumindest fühlten sich die letzten Wochen so an, denn sowohl in Sachen Spiele-Releases als auch -Neuigkeiten war vor allem der Juli ein echtes Themenloch. Wie jedes Jahr geht es aber um die Gamescom herum wieder los – mit zahlreichen Spieleveröffentlichungen und auch jeder Menge News zu noch kommenden Titeln. Leider lag die Messe in diesem Jahr terminlich für uns äußerst ungünstig, so dass wir die Infos aus Köln nicht mehr in diese Ausgabe bekommen haben. Auf www.pcgames.de könnt ihr aber, wenn ihr dieses Heft in den Händen haltet, alles noch einmal bequem und in aller Ausführlichkeit nachlesen. Für die nächste PC Games schnappen wir uns dann sicher auch das ein oder andere interessante Thema und gehen noch ein wenig mehr in die Tiefe.

Bei drei großen Titeln haben wir das bereits getan: *Just Cause 4*, *Shadow of the Tomb Raider* und *Anno 1800*. Ersteres durften wir exklusiv und stundenlang in unseren Verlagsräumen anspielen und im Nachgang auch noch den Entwicklern ein paar weitere Infos aus den Rippen leiern. Heraus kam eine schicke Cover-Story, in der wir euch alles Wissenswerte zum mittlerweile vierten Ausflug des Superagenten Rico Rodriguez erzählen. Eins bleibt dabei jedoch beim Alten: Die Action ist komplett überdreht und unrealistisch und allzu ernst nimmt sich das Spiel auch nicht – gut so.

Das zweite heiße Eisen, das Square Enix aktuell noch im Feuer hat, ist natürlich der mittlerweile dritte *Tomb Raider*-Ableger seit dem gelungenen Reboot. In *Shadow of the Tomb Raider* verschlägt es unser aller Lieblingsschatzsucherin Lara Croft diesmal in den peruanischen Dschungel – dementsprechend spielen auch Guerilla-Taktiken und Schleichabschnitte eine große Rolle. Bereits Mitte September könnt ihr euch selbst in das Abenteuer stürzen, wir haben kurz vor Release aber noch einmal neue Infos für euch und verraten, was ihr zum Start wissen müsst.

Wer es nicht ganz so actionreich mag, sondern lieber gemütlicher vor sich hin siedelt, für den kommt *Anno 1800* wie gerufen. Die altehrwürdige Reihe macht nämlich im neuesten Teil den von vielen Fans gewünschten Schritt zurück in die Vergangenheit und bedient sich wieder eines historischen Settings. Dass das klasse funktioniert, konnten wir im Rahmen eines Anspieltermins bei den Entwicklern von Blue Byte feststellen.

Auch die spätsommerliche und frühherbstliche Test-Welle rollt langsam an. Den Auftakt bilden beispielsweise die beiden diesjährigen Ableger der *F1*- und *Madden*-Reihe oder das endlich auch für PC erschienene *Monster Hunter World*. Für Letzteres schnappte sich einmal mehr unsere Monstertöterin Katha Schwert, Schild und Co. und prüfte die PC-Version von Capcoms Action-RPG auf Herz und Nieren.

F1 2018 bietet genau das, was man erwarten konnte: eine konsequent weiterentwickelte, hochklassige Rennspiel-Fortsetzung, die allerdings auch keine allzu großen Experimente wagt. Überraschender ist es da schon, dass die *Madden*-Reihe nach vielen Jahren endlich wieder dem PC die Ehre erweist – noch eine schöne Nebenwirkung des Football-Booms.

Im Magazin- und Hardware-Part erwarten euch u. a. die üblichen Rubriken, ein neuer Teil unserer Branchenriesen-Reihe und ein Hinter-den-Kulissen-Report zum Key-Reseller-Riesen g2a.com; Extended-Käufer freuen sich zudem über die Vollversion zu *Valhalla Hills*. Und jetzt wünschen wir euch viel Spaß mit der neuen Ausgabe!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ In ein dann doch eher ungewöhnliches Land für einen Presse-Trip ging es für *Dakar 18*: nach Portugal. Die Erklärung ist aber ganz einfach: Die Entwickler sind Portugiesen. +++

+++ Weitere Ziele, die wir in diesem Monat für Previews besucht haben: Horsham (England), Mainz, München, Gelsenkirchen +++

+++ Fußball-Stadien, die wir bei diesen fünf Events betreten haben: 2 ... guter Schnitt. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Klassischer Fall von aneinander vorbeigeredet: Am Wochenende vor der Heftproduktion haben sowohl Katha als auch Sascha angefangen, *Guacamelee 2* zu testen. So gab's dann halt zwei Meinungskästen. +++

+++ Comeback des Monats: Nach 11 Jahren Pause (der letzte Teil war *Madden NFL 08* im August 2007) erscheint mit *Madden NFL 19* wieder ein Ableger der Football-Reihe für den PC – und heimst direkt den Award ein. +++

+++ Für wohlgelaunte, schreiende, quiekende Menschentrauben vor einem Bildschirm sorgten diesen Monat zwei Titel: *PES 2019* mit seiner Demo, aber vor allem der Party-Spaß *Overcooked 2*. Sagen wir es so: Auf der frischgekauften Couch in unserem Präsentations-Raum war für gute zwei Tage kein freies Plätzchen übrig. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Der Event, den in diesem Monat fast jeder gerne mitmachen wollte, hatte ausnahmsweise mal nix mit Studiobesuch zu tun. Denn für unsere Gewinnspiel-Kooperation mit EMP konnten zwei Redakteure für die fotografische Begleitung mit zum Wacken Open Air fahren. Am Ende „traf" es Matti und Sascha, letzterer konnte dabei gleich noch seinem Hobbykonzertfotografen-Dasein frönen. +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play⁴ | Ausgabe 09/18



Die aktuelle Ausgabe der play⁴ ist noch eine Woche lang aktuell. Titelthema ist das fantastische Remake zu *Resident Evil 2*, zu dem wir auch auf der Gamescom noch mehr erfahren.

N-ZONE | Ausgabe 09/18



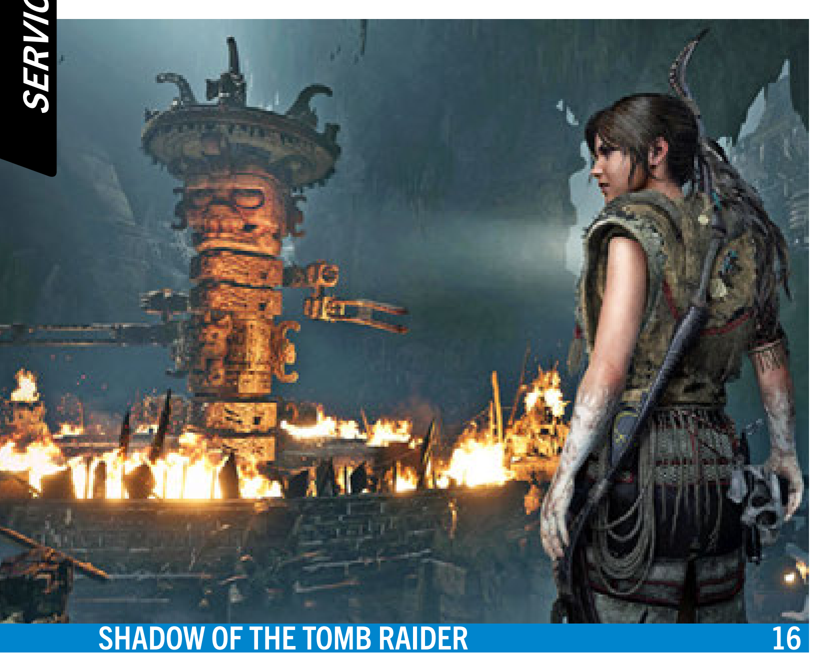
Zelda, das ist dieser kleine grüne Elf, der immer auf Pilze springt. Glauben wir zumindest. Die N-ZONE widmet dem Kobold diesmal die Titelstory und blickt zurück auf die Erfolgs-Reihe.

Games Aktuell | Ausgabe 09/18



Auch in der Games Aktuell ist *Shadow of the Tomb Raider* ein heißes Thema – so heiß, dass die Kollegen Lara sogar die Titelstory widmen. Ob zu Recht, das wissen wir alle Mitte September.

INHALT 09/2018


SHADOW OF THE TOMB RAIDER 16


THE WALKING DEAD 66

AKTUELL



FIFA 19 34

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD

VALHALLA HILLS

Da arbeitet man sein Leben lang nach dem Willen der Götter, kämpft tapfer und stirbt einen ehrenhaften Tod und dann das! Die armen Wikinger stehen vor den Toren Asgards, um Einlass nach Walhalla zu bekommen. Doch das undankbare Götterpack schlägt ihnen schlecht gelaunt das Tor vor der Nase zu. Ein echter Wikinger aber gibt nicht auf: Wenn man schon nicht auf herkömmlichem Wege nach Walhalla kommt, dann eben zu Fuß!
Doch die sonst so mächtigen Wikinger sind den Gefahren und Herausforderungen der Berglandschaften alles andere als gewachsen. Kümmere dich um ihren Schutz, sammle Nahrung, schlage Holz und sorge dich um das Wohlergehen deines kleinen Volks. Erreiche das Portal auf der Spitze des Berges, nur dann kommen die Wikinger ihrem Ziel ein Stück näher.
In der Manier eines klassischen Aufbauspiels gilt es in *Valhalla Hills*, die Produktivität der Wikinger durch ein anspruchsvolles und ausbalanciertes Wirtschaftssystem zu steigern.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Bei der auf der DVD enthaltenen Version des Spiels handelt es sich um eine steamgebundene Version, ihr benötigt also ein entsprechendes Konto. Nach der Installation von der Disc startet Steam automatisch und fragt euch nach dem Key. Diesen erhaltet ihr, indem ihr den Code auf der beiliegenden Code-Karte unter www.pcgames.de/codes einlöst. Alternativ könnt ih den erhaltenen Key auch direkt bei Steam registrieren.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Min.: Windows 7/8 64-bit, 2,5 GHz Dual-Core Intel, 4 GB RAM, 3 GB freier Festplattenspeicher, NVIDIA GeForce 470 GTX/AMD Radeon 6870 HD
Empf.: Windows 7/8 64-bit, 2,5 GHz Quad-Core Intel, 8 GB RAM, 3 GB freier Festplattenspeicher, NVIDIA GeForce 960 GTX/AMD Radeon R9 280 HD





DVD 1

VOLLVERSION
- Valhalla Hills

TOOLS
- 7 Zip (16.04)
- Adobe Reader DC
- VLC Media Player (2.2.6)

VIDEOS (SPECIAL)
- Die gruseligsten Horrorspiele
- Die schönsten Erzählungen in Spielen
- Die schönsten Unterwasserwelten
- Earthfall: Vier-Spieler-Koop-Shooter – Gameplay
- PES 2019 im Gameplay

VIDEOS (VORSCHAU)
- Call of Duty: Black Ops 4
- Dakar 18
- Resident Evil 2
- Shadow of the Tomb Raider



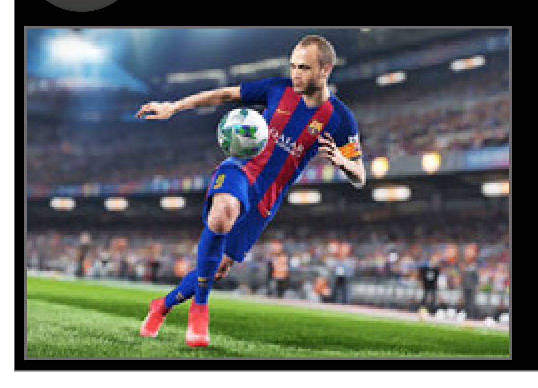
GRATIS-CODES ZU PRO EVOLUTION SOCCER 2018

In wenigen Tagen ist es so weit, das neue *PES 2019* erscheint! Aber wie füllt man die Zeit bis dahin am besten? Na klar, mit dem Vorgänger! In Kooperation mit Gamesplanet versorgen wir euch mit auf 500 Stück limitierten Gratis-Codes zur Vollversion von *PES 2018*. Und so funktioniert's:

- Löst den PES-2018-Code auf der Codekarte wie gewohnt auf unserer Webseite ein (siehe auch unten).
- Geht auf www.gamesplanet.com und legt einen Account an bzw. loggt euch ein.
- Geht auf die Produktseite von *PES 2018* und legt das Spiel in euren Warenkorb.
- Gebt dann in das Feld „Gutschein einlösen" den über pcgames.de erhaltenen Gamesplanet-Gutschein ein.
- Der Preis des Spiels ändert sich auf 0 Euro und ihr bekommt es somit kostenlos.
- Den Steam-Key findet ihr anschließend in eurer Bibliothek auf Gamesplanet.

Solltet ihr Probleme beim Einlösen haben, schreibt eine E-Mail an hilfe@gamesplanet.com – wir bekommen das schon gemeinsam hin!

GAMESPLANET.COM





DVD 2

VIDEOS (SPECIAL)
- Nachlese E3 2018:
  – Die besten Action-Adventures
  – Die peinlichsten Momente
  – Die schönsten Spiele
  – Diese PC-Spiele waren unsere Favoriten
  – Die größten Enttäuschungen
  – Unsere Geheimtipps
  – Die besten Rollenspiele
  – Die besten Shooter
  – Die größten Überraschungen
  – Diese Spiele haben wir vermisst
- The Bard's Tale 4 – Gameplay
- WoW: Aufstand der Horde – Kampf um den Weltenbaum



* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Valhalla Hills* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Code-Karte (S. 66/67, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print



Spielt gerade:
Destiny 2, *WoW: Battle for Azeroth*, *Guacamelee 2*, *XCOM*

Liest aktuell:
What If?: Serious Scientific Answers to Absurd Hypothetical Questions von Randall Munroe (xkcd-Erfinder)

Hört gerade:
Spaceslug – *Eye the Tide*; Uada – *Cult of a Dying Sun*; Shylmagoghnar – *Transcience*; Skeletonwitch – *Devouring Radiant Light*

Tritt direkt:
nach der Gamescom endlich mal seinen Urlaub an. Ruhig wird's!

MARIA BEYER-FISTRICH | Redaktionsleiterin Online



Spielt gerade:
Dragon Quest XI, *World of Warcraft: Battle for Azeroth*

Hat gesehen:
Bombay Beach (Doku), *Gosford Park*, *Die große Stille* (fantastisch!)

Wundert sich:
Über das plötzliche Umschwenken in der Hakenkreuzfrage bei der USK. Braucht für ihre persönliche Wohlfühlatmosphäre in Spielen auch keine…

Wartet sehnsüchtig auf:
The Man Who Killed Don Quixote

KATHARINA REUSS | Redakteurin



Spielt gerade:
Monster Hunter World, *Guacamelee 2*, *Dead Cells*, *Overcooked 2*, *Yakuza Kiwami 2* ... eigentlich viel zu viel.

Las zuletzt:
Qualityland von Marc-Uwe Kling. Ganz schön platt und öde. 90 Prozent der Witze verdienen den Gnadentod, die restlichen zehn Prozent sind ganz amüsant. Immerhin war's ein kurzes Buch.

Sah zuletzt:
Viele Trash-Filme. Ich wüsste gerne, wieso mir schlechte Unterhaltung in Filmform Spaß macht, in anderen Medien aber deutlich weniger?

MATTI SANDQVIST | Redakteur



Spielt gerade:
Rise of the Tomb Raider, *Wolfenstein 2* und *World of Warships*

Liest gerade:
Der König von Helsinki von Roman Schatz. Die Memoiren eines Deutschen, der in den Achtzigern nach Finnland gezogen ist, kann ich auch Nicht-Finnen wärmstens weiterempfehlen.

War ebenfalls überrascht:
Über die plötzliche Entscheidung in der Hakenkreuzfrage. Bei der Recherche zu meinem letzten Artikel über das Thema, also vor zwei Jahren, schien sich in der Causa nichts mehr zu bewegen.

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt gerade:
Phantom Doctrine, *Divinity: Original Sin 2* in der Definitive Edition, sobald ihr das hier lest hoffentlich auch schon *Shadow of the Tomb Raider* und *WoW: Battle for Azeroth.*

Ja, ihr habt richtig gelesen:
Der *WoW*-Virus hat mich mal wieder erwischt. Das liegt nicht nur an der neuen Erweiterung, manchmal passieren Dinge einfach.

Schaut gerade:
Noch einmal alle Staffeln von *Star Wars: The Clone Wars*. Jetzt, wo die unvollendete Serie endlich zu einem Abschluss geführt wird.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Darksiders 2: Deathinitive Edition, *Chasm*, *Unworthy* und *We Happy Few*

Spielt derzeit:
Heroes of the Storm, *Hollow Knight: Gods & Glory*, *Endless Space 2*, *Guacamelee!*, *Dead Cells* und ein bisschen *God of War*.

Freut sich auf:
Red Dead Redemption 2, *Crosscode* und *Darksiders 3*. Aber vor allem auf ein paar ruhige Tage mit Frau und Sohnemann.

Ist gespannt:
Auf die ganzen neuen *Diablo*-Projekte, die Blizzard bald enthüllen will.

LUKAS SCHMID | Redakteur



War gerade:
In Österreich, wo er die Hochzeit seiner Schwester miterleben und als Trauzeuge sogar eine Rede halten durfte. Schön war's! Besonderer Dank gilt dem wundervollen Brautpaar und den köstlichen Semmelknödeln.

Hat:
In einer Pressemitteilung fälschlicherweise gelesen, dass auf der Gamescom erstmals *Red Dead Redemption 2* spielbar sein wird. In Wahrheit stand da allerdings *Road Redemption*. Bestimmt auch schön! Ähem.

Spielt gerade:
Detroit: Become Human. Und danach endlich mal wieder *Metroid Prime 2*.

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt gerade:
Super Mario Odyssey, *Mario Kart 8 Deluxe* und ganz viel *Stardew Valley* auf der frisch gekauften Switch.

Freut sich:
Auf den Urlaub kurz nach der Gamescom.

Wird im Urlaub:
Vermutlich noch mehr Switch spielen.

Hofft sehr:
Dass PC-Spieler auch irgendwann in den Genuss von *Red Dead Redemption 2* kommen werden. Das sieht echt verdammt gut aus.

DAVID BENKE | Video-Volontär



Spielt gerade:
Deus Ex: Mankind Divided, Madden 19 und die Closed Beta von *Call of Duty: Black Ops 4*

Schaut gerade:
auf Empfehlung der Mitbewohner zum ersten Mal *Dr. Who*, versteht aber schon nach der zweiten Staffel nur noch Bahnhof. Dann doch lieber die neuen Folgen von *Archer* und *Brooklyn Nine-Nine*.

Verabschiedet sich:
nach dem mit Geburtstag und Gamescom vollgepackten August erstmal zum Entspannen und Vla-Essen in den Holland-Urlaub.

PAULA SPRÖDEFELD | Volontärin



Spielt gerade:
Dead Cells und *Flipping Death*

Schaut gerade:
Sabrina, Total Verhext in Vorbereitung auf die Netflix-Serie *Chilling Adventures of Sabrina*, die im Oktober erscheint.

Freut sich auf:
Eine etwas längere Zeit ohne Festivals. Einerseits bin ich traurig, andererseits dankt es mir mein Geldbeutel.

Bedankt sich bei:
Der Klimaanlage für die langwierige Erkältung.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

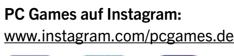
Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de









DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Auswärtsspiel

Unser noch relativ frisch gebackener Volontär hat im Juli gleich zwei Premieren auf einmal gefeiert. David durfte zu seinem ersten Presse-Event nach Gelsenkirchen fahren, um dort ausgiebig PES 2019 zu spielen. Zugleich war er auch zum allerersten Mal auf Schalke und war ein wenig erstaunt, dass der Rasen im Stadion fehlte – das machen die beim KSC, seinem Lieblingsverein, deutlich besser!



Matthias in Mainz

Unser Aufbaustrategie-Experte Matthias war in diesem Monat auf geheimer Mission in Mainz. Dort konnte er lange vor der Gamescom mit den Entwicklern von Bluebyte Mainz (ehemals Related Designs) das kommende Anno 1800 spielen. Wie gut ihm die Probepartien gefallen haben, lest ihr ab Seite 24.

Flucht in den Osten

Unser Nordlicht und Weltenbummler konnte es natürlich auch nicht lassen, aus den heiligen Redaktionshallen zu flüchten. Für eine Reportage über Key-Reseller (zu lesen ab Seite 84) reiste er nach Polen. Von den vielen besuchten Städten gefiel ihm das wunderschöne Krakau am besten, auch wenn man es auf dem Foto nicht erkennt – so sieht eben ein finnisches Lächeln aus.



Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.



Just Tattoo of Us

The show you hate to love



Just Cause 4

Genre: Action
Entwickler: Avalanche Studios
Publisher: Square Enix
Termin: 4. Dezember 2018

Über den Wolken muss das Chaos wohl grenzenlos sein. All die kleinen Kühe, all die großen, sagt man, werden da raufgeschossen …

Von: Lukas Schmid

Beim Herumfliegen mit dem Wingsuit spielt, anders als in den Vorgängern, der Wind eine entscheidende Rolle.

Gibt es irgendjemanden, der die *Just Cause*-Abenteuer wegen der Handlung spielt? Wir bezweifeln es. Aber gut, wem sie wichtig ist, dem sei versichert, dass auch *Just Cause 4* eine Geschichte erzählt. Diesmal verschlägt es Serien-Protagonist Rico Rodriguez auf die Heimatinsel der bösartigen Terrororganisation Black Hand, nachdem er bisher deren Treiben stets Einhalt geboten hat. Muss ja auch mal gut sein mit deren ständiger Unterstützung wahnsinniger Diktatoren! Rico bringt den Krieg also zu seinen Widersachern nach Hause. Daran, wie er ihn führt, hat sich aber nichts geändert: indem er eine große, offene Welt erforscht und mithilfe von Wingsuit, Fallschirm, Enterhaken und anderen Helferlein den Gesetzen der Physik, allen voran der Schwerkraft, den Mittelfinger zeigt. Jawohl, das ist der Grund, warum wir *Just Cause* spielen – massig Freiheit und natürlich Chaos pur!

Elegante Enterhaken-Erkundung

Verschlug es uns im direkten Vorgänger auf gleich mehrere Inseln mit tendenziell zu viel leerer und uninteressanter Fläche dazwischen, so gibt sich die neue Spielwelt Solís dem bisherigen Anschein nach etwas fokussierter. Diesmal erwartet uns nur ein Eiland, das jedoch in mehrere Bereiche unterteilt ist – schneeige Bergwelt in der Mitte, rundherum Graslandschaften, ein Urwald-Areal und eine staubtrockene Wüste – und dadurch mehr thematische Abwechslung bieten soll als bisher. Wie in alten *GTA*-Tagen wird das Gebiet, welches wir frei erforschen können, beschränkt; eine je nach Story- und Erkundungs-Fortschritt größer werdende Frontlinie, an der unsere Mannen gegen Black Hand kämpfen, zeigt den sinnvoll für uns erforschbaren Bereich an. Aber keine Sorge, *Just Cause 4* bleibt dem Freiheits-Grundsatz der Reihe natürlich treu – wer will, ignoriert die Frontlinie geflissentlich, muss sich dann aber (unserem Verständnis nach) mit Feinden auseinandersetzen, die sich uns hartnäckig an die Fersen heften. Egal, ob auf der Flucht oder beim Reisen aus Jux und Tollerei: Das bereits erwähnte Triumvirat aus Wingsuit, Fallschirm und Enterhaken ist unser bester Freund. In bester Spider-Man-Manier können wir mithilfe dieser drei Gadgets die Welt bereisen, ohne jemals auch nur einen Fuß auf den Boden zu setzen. Wer einmal den Rhythmus zwischen Dahingleiten, mit dem Schirm fliegen und sich von Oberfläche zu Oberfläche ziehen (der Enterhaken kann wirklich so gut wie überall festgemacht werden) raus hat, der fragt sich bald, wie er bisher Open-World-Abenteuer spielen konnte, in denen es diese Art der Fortbewegung nicht gibt! Da können Auto, Düsenflieger und Co. gerne in der Garage bleiben, obwohl sie uns natürlich wie in den Vorgängern ebenfalls zur Verfügung stehen. Die große Neuerung beim fröhlichen Flitzen durch die Lüfte ist die Implementation von Wind. War dieser in den Vorgängern primär ein grafisches Gimmick, dank dem sich Pflanzen nur scheinbar realistisch bewegt haben, reagiert das grüne



Es kracht, es explodiert, es fliegt durch die Luft – und wir mittendrin. So kennen und lieben wir *Just Cause*!



Ein riesiger Wirbelsturm stellt zwar eine Bedrohung dar, kann aber auch genutzt werden, um rasant in wahnwitzige Höhen aufzusteigen.

Diesmal machen wir die Heimatinsel der Organisation Black Hand unsicher. Die Truppe stellt sich uns mit unterschiedlich starken Soldaten entgegen.

Seit dem ersten Teil das Gesicht der Serie: Protagonist Rico Rodriguez. Ob er diesmal eine etwas spannendere Geschichte erlebt?

Von dieser Brücke aus starteten wir in unsere Demo-Spielsession. Hier nicht zu sehen: Im Hintergrund wütet der Bürgerkrieg.

Gewächs nun physikalisch korrekt auf Brisen aller Stärkegrade – genauso wie alles andere in der Welt. Dargestellt durch sanfte Linien (wie gesagt, wer braucht schon Realismus?), nehmen wir den Wind um uns herum wahr und können ihn nutzen, um noch effektiver durch die Lüfte zu sausen. An vielen Stellen ist es nun ergo nicht einmal mehr nötig, den Enterhaken geschickt einzusetzen, um mit dem Wingsuit aufzusteigen; ein paar günstig blasende Böen tun's auch. Das eröffnet uns völlig neue taktische Möglichkeiten, zumal je nach Areal auch ganz besondere Wetterkapriolen auf uns warten. Wir freuen uns also auf Sandstürme, Tropenstürme, eisige Blizzards und sogar Hurrikane. Ob diese auch so die Gegend unsicher machen werden oder nur in spezifischen Missionen auftreten, ist noch nicht völlig klar. Eine Aufgabe, in der wir einen riesigen Tornado verfolgen mussten und ihn sogar nutzen konnten, um uns von ihm hoch hinauf in die Lüfte katapultieren zu lassen, machte auf jeden Fall Lust auf noch mehr beindruckendes Wetterchaos!

Modularer Wahnsinn

Doch es ist nicht nur Held Rico alleine, der mit seinem Enterhaken Spaß haben kann. Wie in den Vorgängern kann er das praktische Teil nutzen, um um sich herum für Zerstörung und wahnwitziges Chaos zu sorgen – und das effektiver als je zuvor! Nach wie vor kann unser Protagonist nämlich seinen Enterhaken nutzen, um Dinge miteinander zu verbinden. Da werden etwa zwei Autos gekoppelt, woraufhin sie rasant aufeinander zurasen und dann fröhlich in ihre Einzelteile zerlegt werden. Wer wollte, konnte in der Vergangenheit zudem mit C4-Sprengsätzen für noch mehr Anarchie sorgen. Albern, aber total spaßig! Ebenso konnten schon bisher Autos an Kränen befestigt werden, Hubschrauber zu lustigen Kreiseln umfunktioniert werden und mehr. Das war den Entwicklern aber nicht genug. Das deutlich erweiterte Handlungsspektrum fängt schon damit an, dass wir ab sofort bis zu zwölf Punkte auf einmal mit dem Enterhaken beeinflussen können anstatt der bisher üblichen vier. Mehr Chaos geht immer! Völlig neu mit dabei: Ballons, die wir an allen Gegenständen und NPCs befestigen können und die sich anschließend samt Gepäck in die Lüfte erheben. Das erinnert ein wenig an die Ballons aus *Metal Gear Solid 5*, mit denen wir „rekrutierte" Soldaten abtransportieren, allerdings ist das Feature in *Just Cause 4* viel mehr als nur ein lustiger Gag, sondern ein relevantes Spielelement. Wer will, legt zusätzlich Parameter wie die Flughöhe fest, ob die Ballons einfach emporsteigen oder einem folgen oder ob man sie mit den Cursor durch die Gegend lenken kann und mehr. Zudem sind die verschiedenen Gadgets nun nicht mehr voneinander unabhängig wählbar, sondern alle in individuell zusammensetzbaren Enterhaken-Sets kombinierbar, in denen bis zu drei Effekte auf einmal ausgewählt werden können. Klingt kompliziert, ist in der Praxis aber ganz simpel: Im Menü wählen wir zwischen den Ef-



Auch ungewöhnliche Kampfmanöver sind möglich. Ein an Ballons angebundenes Benzinfass sorgt für ordentlich Wums.



Wer will, kämpft ganz klassisch mit Raketenwerfer, MG und Co. Jede Waffe verfügt dabei über zwei verschiedene Feuermodi.

Sogar in eigentlich geskripteten Missionen sorgt die dynamisch berechnete Physik von Wind, Wetter und Objekten für Abwechslung.

fekten Boost (was de facto das C4 aus den Vorgängenr ersetzt), Zusammenziehen, wie man es schon kennt, und eben den neu hinzugekommenen Ballons. Den drei via Shortcuts auswählbaren Sets ordnen wir wir einen oder mehrere der drei Effekte in verschiedenen Ausprägungsgraden zu. Zusätzlich haben wir, wie erwähnt, Einfluss auf diverse Parameter wie Flughöhe, ob Ballons explodieren können, wie schnell gekoppelte Objekte aufeinander zurasen und mehr. Dieses modulare System gibt uns extrem viele Individualisierungsmöglichkeiten an die Hand und sorgt, kombiniert mit den bereits vorhandenen Gameplay-Elementen, dafür, dass sich kein Moment im Spiel jemals gleich anfühlt, sogar wenn wir eine Mission wiederholen müssen. Und wer will, kann die mannigfaltigen Möglichkeiten nutzen, um die bizarrsten Spielmomente selbst zu erschaffen: Einem Boost-getriebenen Auto an vier Ballons in mehreren Kilometern Höhe mit uns am Steuer und verfolgt von zwei an Ballons baumelnden Kühen, die sich konstant im Kreis drehen, steht somit absolut nichts im Wege!

Schuss mit lustig

Wenn wir nicht gerade der Schwerkraft den Mittelfinger zeigen, dann erwartet uns auch vergleichsweise klassische Action im Kampf gegen Black Hand. Klar können wir auch hier mit klug gesetzten Ballon-Enterhaken und mehr vorgehen – Stichwort Freiheit –, uns steht aber auch eine breite Palette an Schießprügeln zur Verfügung, um bleihaltig für Ordnung zu sorgen. Darunter finden sich klassische Exemplare wie Maschinengewehre, Sniper-Pistolen, Raketenwerfer und Schrotflinten, aber auch besonders ausgefallene, ungewöhnlichere Wummen sollen uns laut den Entwicklern erwarten; was genau wir uns darunter vorstellen dürfen, wurde aber noch nicht verraten. Auch schön: Absolut jede Waffe verfügt über einen zweiten Feuermodus, sodass etwa manche Maschinengewehre über einen optional ausfahrbaren Schild verfügen.

Was wir noch nicht wissen

Alles in allem wirkt *Just Cause 4* so, als würde es bezüglich der Möglichkeiten, die es uns bietet, einen noch größeren Schritt gehen als *Just Cause 3* im Vergleich zum zweiten Teil, ohne allerdings das, was die Serie ausmacht, dabei zu opfern. Auch grafisch konnte sich der Titel in der von uns gespielten Demo-Version sehen lassen. Wo er sich noch beweisen muss, ist bezüglich Bugs und anderen technichen Unzulänglichkeiten; der direkte Vorgänger sorgte und sorgt bei manchen PC-Spielern hier in der Vergangenheit durch Abstürze, Ruckler und mehr für Frust. Außerdem sind noch einige Fragen offen, etwa dazu, wie genau das Upgrade-System funktioniert und eben wie ausgeprägt die Wetterphänomene das Gameplay in der offenen Welt wirklich beeinflussen. Wir wagen aber die Prognose, dass *Just Cause 4* zumindest in Sachen chaotischer Zeitvertreib ganz großes Tennis abliefern wird. ❑



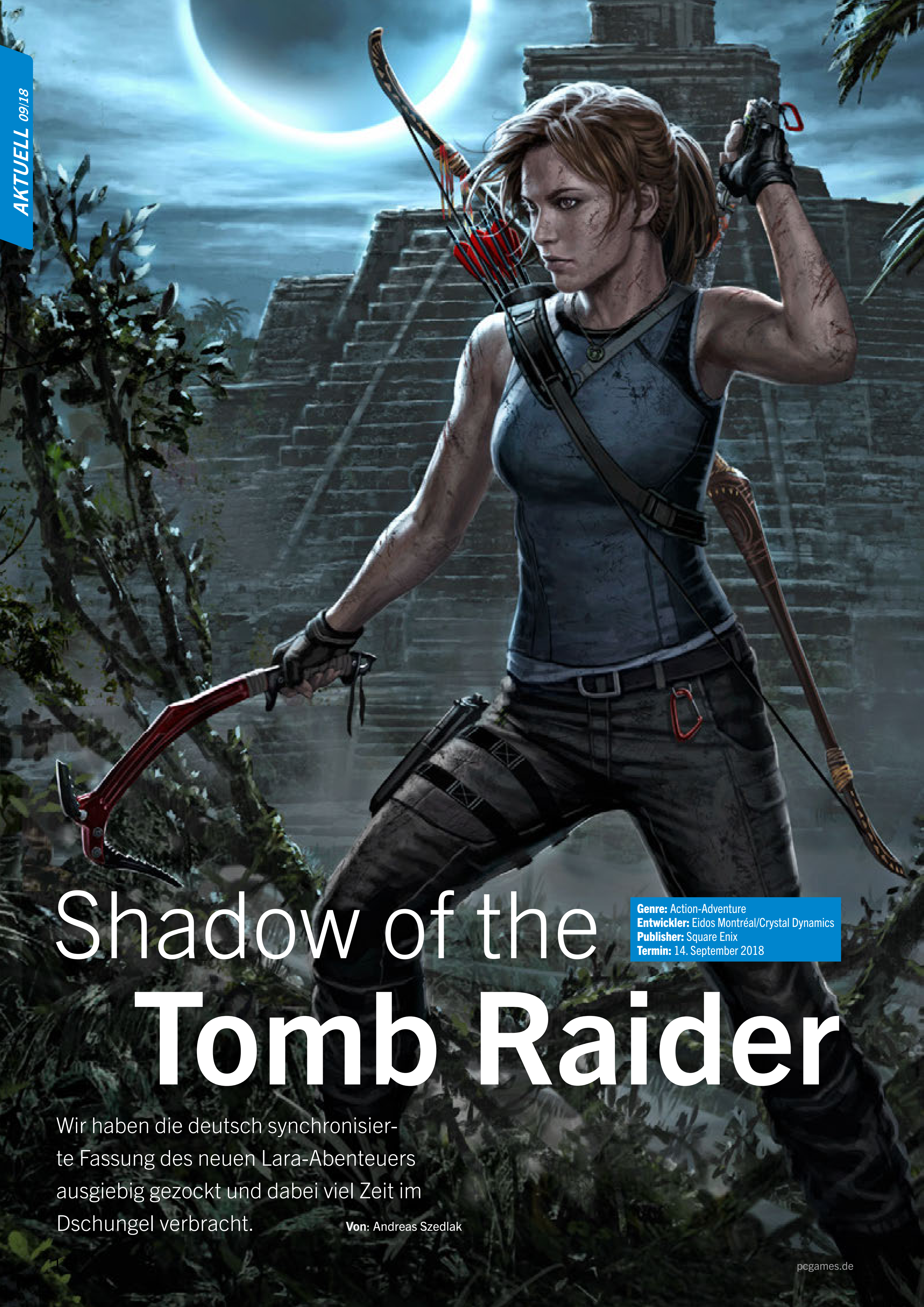
Wer sich geschickt anstellt, kann die gesamte Spielwelt durch segeln, ohne auch nur einmal den Boden zu berühren.

LUKAS MEINT



„Der Insel-Wahnsinn geht routiniert weiter, wirkt aber sinnvoll verbessert und erweitert."

Just Cause 3 war ja echt eine lustige Sache, hatte aber mit der zu leeren Spielwelt, einigen spielerischen Makeln sowie deutlichen technischen Unzulänglichkeiten zu kämpfen. Noch ist es zu früh, um mit Sicherheit zu sagen, dass der Nachfolger hier in allen Bereichen dazugelernt hat – die Version, die ich spielen durfte, war noch weit von einer finalen Fassung entfernt –, dass er jede Menge Spaß machen wird, traue ich mich aber schon jetzt zu sagen. Die neuen und erweiterten Chaos-Spielzeuge lassen mich die Umgebung manipulieren wie noch nie zuvor, die Spielwelt wirkt – bisher – durchdachter und Highlight-Missionen wie jene, in der ich einem wütenden Hurrikan nachjage, sorgen für Adrenalin und coole Situationen. Zudem gefällt mir, wie schnell man in die doch recht komplexe Steuerung reinfindet. Doch, ja, das dürfte ein würdiger Vertreter der Serie werden!



Shadow of the Tomb Raider

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Eidos Montréal/Crystal Dynamics
Publisher: Square Enix
Termin: 14. September 2018

Wir haben die deutsch synchronisierte Fassung des neuen Lara-Abenteuers ausgiebig gezockt und dabei viel Zeit im Dschungel verbracht.

Von: Andreas Szedlak

Im peruanischen Dschungel lauern allerlei Gefahren auf Lara, zum Beispiel dieser hungrige Jaguar. Dass sich Miss Croft aber nicht mal von Großkatzen an ihrer Mission hindern lässt, beweist das Bild unten …

Erinnert ihr euch noch daran, als Lara Croft ihr erstes Reh erlegt hat? Es war zu Beginn der *Tomb Raider*-Reboot-Trilogie. Lara hatte Mitleid mit dem armen Tier. Sie war von Gewissensbissen geplagt, da sie ihr Leben über das des Rehs stellte. Wir sahen eine verletzliche junge Frau, deren Abenteuerlust mit Angst einherging. Angst vor den Gefahren. Angst vor dem Tod.

Die Lara, die wir während der mehrstündigen Zock-Session von *Shadow of the Tomb Raider* erleben, ist merklich anders: Im peruanischen Dschungel blickt sie plötzlich in das zähnefletschende Antlitz eines Jaguars. Sie schafft es, sich zu befreien und schwächt die Raubkatze mit gezielten Pfeilschüssen. Letztlich kann das Tier kaum noch laufen und Lara verpasst ihm den Gnadenschuss. Dann kniet sie sich vor den toten Jaguar, zieht ihm mit chirurgischer Ruhe das Fell ab und trägt es von nun an stolz an ihrem muskulösen Frauenkörper, als wolle sie signalisieren: „Nicht einmal ein Jaguar kann mir etwas anhaben, nehmt euch vor mir in Acht!“

Lara hat sich verändert

Das neue Abenteuer entstand unter veränderten Vorzeichen. Während die Verantwortung für die beiden letzten *Tomb Raider*-Teile bei Crystal Dynamics lag und Eidos Montréal lediglich Zuarbeiter war, ist es diesmal genau andersherum. Die Kanadier haben nicht nur die charakterliche Weiterentwicklung von Lara Croft fortgeführt, die bereits in *Rise of the Tomb Raider* taffer rüberkam als im ersten Teil der Trilogie. Sie haben auch den Wunsch vieler Serien-Fans erhört, die mehr von der Essenz der Ur-*Tomb Raider*-Spiele spüren wollten: Mehr Wegfindungsarbeit, mehr Rätsel, weniger Kämpfe – auf diese Formel lässt sich *Shadow of the Tomb Raider* herunterbrechen.

Nur blöd, wenn man gar nicht zu den Hardcore-Abenteurern gehört, die gerne viel Zeit investieren, um schwierige Rätsel zu knacken oder frustriert sind, wenn sie mal wieder in den Abgrund stürzen. Alleine in unserer Redaktion gibt es total unterschiedliche Geschmäcker: Matthias etwa liebt es, Gefechten aus dem Weg zu gehen, er vertieft sich dafür lieber in knackige Rätsel. Unsere Redaktions-Zwillinge Thomas und Andreas Szedlak sind dagegen eher ungeduldige Naturen, sie betätigen lieber den Abzug von Pistole oder Maschinengewehr und versuchen ihre grauen Zellen nicht zu überanstrengen.

Wie hättet ihr es gerne?

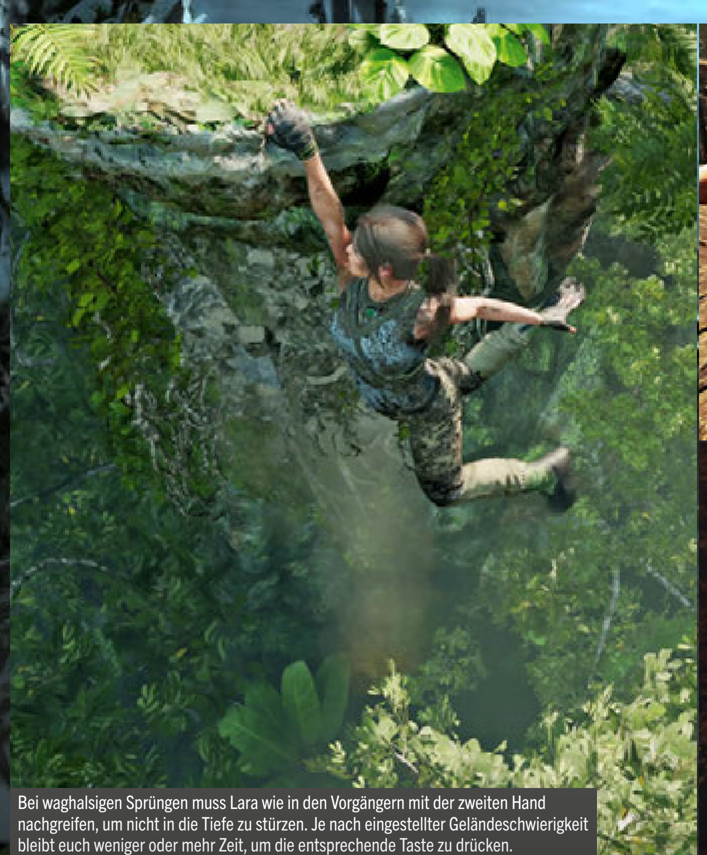
Deutliche Geschmacksunterschiede konnte das Entwicklerteam um Level Design Director Arne Öhme, der gemeinsam mit Narrative Director Jason Dozois beim Anspiel-Event dabei war, ebenfalls feststellen, als sie im Montrealer Studio zahlreiche Testspieler an *Shadow of the Tomb Raider* setzten. Daher haben sich die Macher etwas überlegt, um möglichst viele Geschmäcker treffen zu können. Die Gesamtschwierigkeit des neuen Lara-Abenteuers setzt sich



Stolz trägt Lara das Fell des Jaguars an ihrem gestählten Körper und auch einen Zahn hat sie der erlegten Raubkatze gezogen. Bevor wir jetzt in einen Shitstorm laufen: Selbstverständlich missbilligen wir jegliche Gewalt gegen Tiere!



Auf diesem Screenshot steht ausnahmsweise mal nicht Lara im Mittelpunkt, sondern die Dschungelumgebung. Der Detailreichtum des peruanischen Urwaldes ist beeindruckend. Sämtliche Screenshots unseres Artikels entstanden übrigens auf der Xbox One X in nativer 2160p-Auflösung.


Bei waghalsigen Sprüngen muss Lara wie in den Vorgängern mit der zweiten Hand nachgreifen, um nicht in die Tiefe zu stürzen. Je nach eingestellter Geländeschwierigkeit bleibt euch weniger oder mehr Zeit, um die entsprechende Taste zu drücken.


Lara kann sich nun mit Lehm beschmieren und aus dem Schatten oder hohen Gras heraus Feinde überraschen.

In engen Höhlen kommt die Kamera unserer jungen Abenteurerin ganz nahe. Laras Gesichtsausdruck lässt erahnen, dass sie sich ein wenig vor dem fürchtet, was sie erwartet.

aus drei Kategorien zusammen: Kampf-, Gelände- und Rätselschwierigkeit. Stellt man die Geländeschwierigkeit auf „Leicht", dann wird an jeder Kletterwand sofort die Taste eingeblendet, die es zu drücken gilt – ähnlich wie in einem Tutorial. Allerdings fühlt man sich da schnell wie ein kleines Kind, das von seiner Mama an die Hand genommen wird. Uns hat die Einstellung „Normal" am besten gefallen, bei der wie im Vorgänger an Kletterstellen weiße Spuren zu erkennen sind. Auf „Schwer" fehlen diese Markierungen, außerdem hat Lara dann nur ganz wenig Zeit, um mit der zweiten Hand nachzugreifen und einen Absturz zu verhindern.

Die Kampfschwierigkeit regelt die Häufigkeit von auftauchenden Munitionskisten und Laras Schadensintensität – natürlich auch die der Gegner. Auf „Schwer" verschwinden die Silhouetten, mit denen Feinde in der Überlebenssicht markiert werden: Gelb bedeutet, dass sich der Widersacher gerade nicht im Blickfeld eines Kameraden befindet und von uns gefahrlos ausgeschaltet werden kann.

Da man die drei Schwierigkeitsgrade jederzeit ändern kann, lässt sich das Spielerlebnis stets nach Lust und Laune verändern. Wir halten dies für eine hervorragende Mechanik, die sich hoffentlich viele Spiele künftig zum Vorbild nehmen – einige Titel mit mehrteiligen Schwierigkeitsstufen gab es in der Vergangenheit ja schon.

Lautlose Abenteurerin

Allzu viele Feuergefechte erleben wir in den Anfangsstunden des Spiels tatsächlich nicht. Das liegt allerdings auch daran, dass Lara seit *Rise of the Tomb Raider* dazugelernt hat und den schwer bewaffneten Trinity-Soldaten nun mit anderen Mitteln begegnet. Sie darf sich etwa mit Lehm beschmieren und kann sich so fast komplett unsichtbar machen. Das funktioniert wunderbar und so lässt sich die Schar an Widersachern Stück für Stück ausdünnen. Im Grunde passen lautlose Kills auch mehr zu einer Abenteurerin wie Lara Croft als rambomäßige Einer-gegen-alle-Schießereien.

In Mexiko und Peru – wo wir uns beim Probespielen austoben durften – lauern jedoch noch viel mehr Gefahren als „nur" die Soldaten der Geheimorganisation Trinity: Wir bekommen es mit riesigen Muränen zu tun, müssen Lara vor dem Aufspießen durch hinterhältige Fallen bewahren oder schwingen uns, abgeseilt von einer Felswand, waghalsig auf einen Vorsprung. Die Häufigkeit derartiger Herausforderungen ist gegenüber dem Vorgänger gestiegen.

Für Nervenkitzel sorgen auch die grandios inszenierten Skript-Sequenzen: Am nachdrücklichsten bleibt dabei der Tsunami

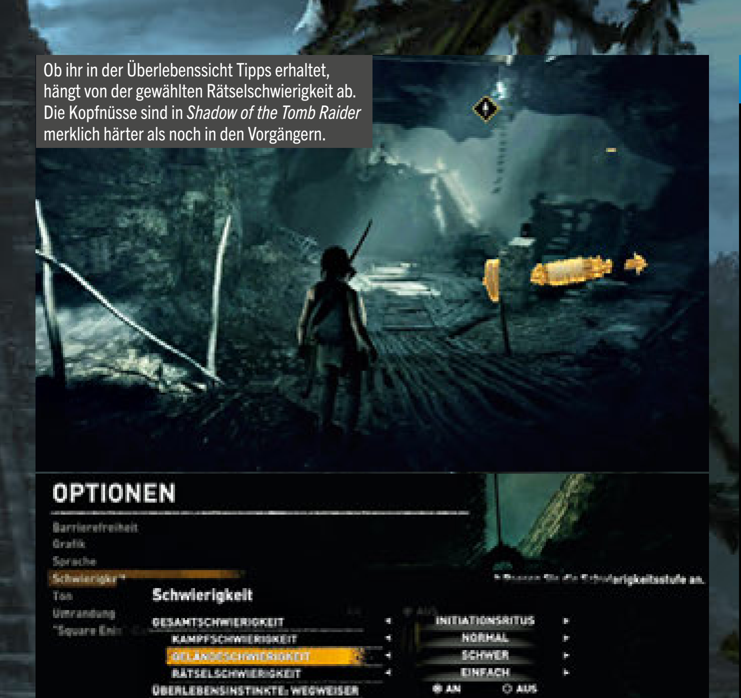
PAITITI: EIN ORT VOLLER GEHEIMNISSE

Der größte Knotenpunkt (Hub) in einem *Tomb Raider*-Spiel bietet ungemein viel zum Entdecken und Erleben.

Paititi ist ein unvergleichliches Örtchen im Osten Perus. Es wird in Büchern als die „Verlorene Stadt der Inka" bezeichnet. In *Shadow of the Tomb Raider* findet Lara diesen Ort fernab jeglicher Zivilisation. Paititi ist der größte Hub, der je in einem *Tomb Raider*-Teil zum Verweilen und Erkunden einlud. Von hier aus lassen sich herausfordernde Gräber entdecken und jede Menge Nebenaufgaben erledigen, die Lara Erfahrungspunkte und verschiedene Belohnungen liefern. Es gibt Schatztruhen und weitere Geheimnisse zu entdecken.
Auf dem Marktplatz von Paititi tobt das Leben, hier lassen sich auch Rohstoffe, Waffen oder Outfits handeln. Läuft man ein wenig herum, trifft man Kinder beim Spielen, Erwachsene, die ihrer Arbeit nachgehen, und Musiker, die für ein einzigartiges Flair sorgen. Wer mag, kann übrigens in den Optionen einstellen, dass die NPCs ihre originale Sprache verwenden. In Paititi steckt derart viel Liebe zum Detail, dass wir es kaum erwarten können, diesen Ort im fertigen Spiel ausgiebig kennenzulernen.


Das im Osten Perus gelegene Paititi ist noch unberührt von der Zivilisation. Der Ort versprüht eine faszinierende Atmosphäre und bietet Betätigungsfelder für mehrere Stunden Spielzeit.

Ob ihr in der Überlebenssicht Tipps erhaltet, hängt von der gewählten Rätselschwierigkeit ab. Die Kopfnüsse sind in *Shadow of the Tomb Raider* merklich härter als noch in den Vorgängern.



Jederzeit lassen sich die Schwierigkeitsgrade für Kämpfe, Geländeabschnitte und Rätsel in drei Stufen ändern. Auch die Überlebensinstinkte bieten Anpassungsmöglichkeiten. Ein hervorragendes System, das den unterschiedlichen Vorlieben der Spieler Rechnung trägt.

UPGRADES: LARA ENTWICKELT SICH

Der neue *Tomb Raider*-Teil bietet mehr Upgrade-Möglichkeiten denn je, ist aber weitaus weniger Rollenspiel als mancher Konkurrenztitel.

Rollenspiel-Features in Action-Titeln sind ja schwer im Kommen. Lara Croft ist auf diesen Zug noch nicht aufgesprungen, ihr neues Abenteuer bietet zum Beispiel keine Levelaufstiege oder Kleidungsstücke mit Schutzwirkung. Mittels Fähigkeitspunkten lassen sich jedoch zahlreiche Upgrades für Lara freischalten. Diese sind unterteilt in drei Kategorien: „Sucher" verbessert Laras Erkundungs- und Beobachtungsfähigkeiten. So kann sie zum Beispiel mit der Überlebenssicht auch Fallen anzeigen lassen. „Krieger" erhöht ihr Kampf- und Waffengeschick. Beispielsweise widersteht Lara nach einer Wundheilung kurzzeitig feindlichem Schaden. „Sammler" wirkt sich positiv auf ihre Heimlichkeit und Herstellungsfähigkeiten aus. Lara kann dann etwa Feinde nach Lautlos-Kills automatisch plündern. Insgesamt lassen sich mehr als 60 Upgrades mittels Fähigkeitspunkten kaufen.
Auch Standardwaffen wie Bögen oder Messer lassen sich upgraden. Den Recurvebogen etwa darf man mit verstärkten Armen ausrüsten, die eine erhöhte Spannung und damit schnellere Pfeile ermöglichen, was mehr Schaden verursacht. Ein verstärkter Schaft lässt ein höheres Zuggewicht zu, was auch den Schaden erhöht. Selbst wenn die Upgrade-Möglichkeiten insgesamt im Vergleich zum Vorgänger gestiegen sind, spricht nichts dagegen, dass künftige *Tomb Raider*-Teile auch mit motivierenden Rollenspiel-Features ausgestattet werden, wie etwa ein *Assassin's Creed: Origins*.



Laras Fertigkeiten lassen sich mittels Fähigkeitspunkten verbessern. Einige Upgrades werden erst durch Fortschritte in der Story freigeschaltet.

auf der mexikanischen Halbinsel Yucatán im Gedächtnis. Unweigerlich wird man an die schrecklichen Bilder vom südostasiatischen Tsunami des Jahres 2004 erinnert, bei dem 280.000 Menschen ums Leben kamen. Zwar ersparen uns die Entwickler allzu emotionale Szenen weitestgehend, dennoch nimmt einen die Bildgewalt gefangen, vor allem wenn man den Tsunami wie wir in 4K-Auflösung und mit HDR-Effekten erlebt – an der Xbox One X mit konstanten 30 Bildern pro Sekunde.

Während die Inszenierung der bislang gesehenen Skript-Sequenzen beeindruckend ist, hält sich der spielerische Anspruch hier in Grenzen. Als wir von den Wassermassen mitgerissen werden, müssen wir Lara lediglich per Analogstick nach links oder rechts treiben lassen, um Hindernissen zu entgehen. Toll inszeniert, aber spielerisch arm – von solchen Abschnitten haben wir in den ersten Spielstunden mehrere erlebt. Beispielsweise müssen wir eine Felswand hochklettern und dabei herabfallenden Objekten ausweichen.

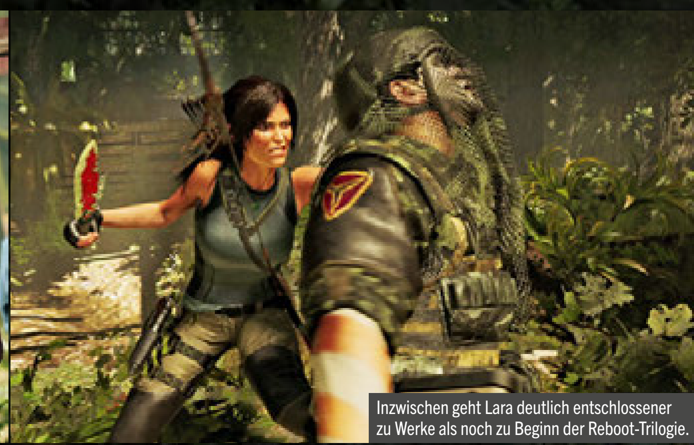
Maya-Apokalypse

Die häufigen und teilweise recht langen Cutscenes sind wieder filmreif gestaltet. Dabei ist die deutsche Synchronisation auf gewohnt hohem Niveau, sie reicht aber an die englische Sprachausgabe nicht ganz heran. Gespannt waren wir darauf, zu sehen, wie sich die freundschaftliche Beziehung zwischen Lara und Jonah entwickelt und ob die erzählte Geschichte mehr fesselt als in den Vorgängern. Zwar ist das Bemühen der Entwickler offensichtlich, Lara mehr charakterliche Tiefe zu verleihen, jedoch wollen bei uns keine intensiven Emotionen aufkommen, selbst als Lara unfreiwillig eine Maya-Apokalypse auslöst und sie dies offensichtlich mitnimmt. Natürlich kann sich dies noch ändern, zumal die Macher im Interview emotional packende Szenen angekündigt haben. Bislang haben wir wohlgemerkt nur die ersten Stunden des Action-Adventures erlebt.

Die Nase weit vorne hat das neue Lara-Abenteuer bei Rätseldichte und -Komplexität. Es gibt mehr Gräber denn je zu erforschen und die Lösungswege sind teilweise erst auf den zweiten oder dritten Blick ersichtlich. In der leichtesten Rätselstufe gibt Lara in Form von Selbstgesprächen Hinweise, allerdings so, dass man dennoch die Augen offenhalten und das Gehirn einschalten muss. Oft ist auch Geschick und eine schnelle Reaktion gefragt, eben ganz wie man es von den ersten *Tomb Raider*-Teilen aus



Im peruanischen Örtchen Kuwaq Yaku können sich Lara und ihr Begleiter Jonah von den Anstrengungen erholen. Jonah wirft dabei ein Auge auf die Kurzhaarige mit dem Cappy. Und das Mädel scheint einem Flirt auch nicht abgeneigt zu sein – vielleicht geht da was ...



Inzwischen geht Lara deutlich entschlossener zu Werke als noch zu Beginn der Reboot-Trilogie.

In den ersten *Tomb Raider*-Teilen verbrachte Lara relativ viel Zeit unter Wasser. Auch diesmal werdet ihr die Abenteurerin bei ausgedehnten Tauchgängen begleiten – nur mit dem Unterschied, dass die Unterwasser-Abschnitte inzwischen atemberaubend detailliert gestaltet sind.

den 1990ern kennt – ihr wisst schon, als Laras Proportionen noch „leicht" aus den Fugen geraten waren.

Lustigerweise dürft ihr das neue Abenteuer auch mit der Lara von damals bestreiten. Zumindest, sobald ihr das entsprechende „Outfit" freigeschaltet habt – das solltet ihr mal ausprobieren, vor allem Dialog-Cut-Scenes zwischen der Ur-Lara und Jonah sehen urkomisch aus.

Viel Licht, kaum Schatten

Grafisch hat uns vor allem der Anfangsabschnitt in Yucatán schlichtweg vom Hocker gerissen, als Lara in einer Höhle aufwacht und aus ihr entkommen muss. Die hoch aufgelösten Texturen sehen ebenso brillant aus wie die HDR-Lichteffekte. Das Entwicklerteam versucht immer wieder, durch ganz enge Passagen ein klaustrophobisches Gefühl zu erzeugen und lässt die Kamera dabei ganz nah an Lara heranrücken. Auch das farbenfrohe und belebte peruanische Örtchen Kuwaq Yaku hat uns ob der liebevollen Gestaltung prima gefallen.

Atmosphärisch erstklassig sind die Dschungelabschnitte in Peru. Pflanzen reagieren auf Laras Berührungen, bewegen sich physikalisch korrekt. Zwar könnten die Licht-und-Schatten-Effekte etwas brillanter sein, doch das ist Jammern auf hohem Niveau.

Noch detailreicher und lebendiger als Kuwaq Yaku ist das peruanische Paititi. Es ist ungemein reizvoll die „Verlorene Stadt der Inka" zu erkunden. Was es hier alles zu entdecken und zu tun gibt, lest ihr im Kasten „Paititi: Ein Ort voller Geheimnisse".

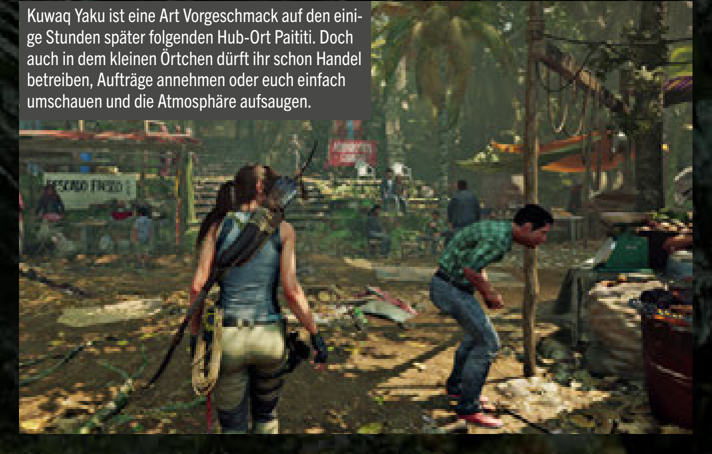
Positiv ins Auge gestochen sind uns überdies die zahlreichen Wasserabschnitte. Es wird beim Spielen überdeutlich, dass die Entwickler die Foundation-Engine merklich aufgemotzt haben. Wir prophezeien mal: *Shadow of the Tomb Raider* wird das bislang schönste Lara-Abenteuer, vor allem in 4K-Auflösung!

Laras Meisterstück?

Ob der Abschlussteil der *Tomb Raider*-Trilogie auch der beste sein wird, lässt sich noch nicht mit Bestimmtheit sagen. Es spricht nach den gespielten Abschnitten jedoch einiges dafür, dass Laras neuestes Abenteuer zumindest in puncto Herausforderung, Umfang und Grafik die sehr guten Vorgänger in den Schatten stellen wird.

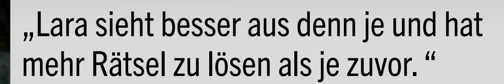
Skeptisch sind wir noch, ob die erzählte Geschichte ein allzu großer Motivationsfaktor sein wird, auch wenn die Macher dies versprechen – wir durften Narrative Director Jason Dozois und Level Design Director Arne Öhme interviewen und konnten weitere interessante Details zum neuen Lara-Abenteuer aus ihnen herauskitzeln.

Zweifelsohne bietet die Geschichte um die drohende Maya-Apokalypse das Potenzial, intensive Emotionen zu wecken. Unser Test wird die Auflösung bringen. ❑



Kuwaq Yaku ist eine Art Vorgeschmack auf den einige Stunden später folgenden Hub-Ort Paititi. Doch auch in dem kleinen Örtchen dürft ihr schon Handel betreiben, Aufträge annehmen oder euch einfach umschauen und die Atmosphäre aufsaugen.





Gräber, Rätsel, wilde Tiere – Lara Croft ist DIE Abenteurerin der Videospielwelt. Zwar glaube ich nicht, dass *Shadow of the Tomb Raider* bei der Story Maßstäbe im Genre setzen wird. Dennoch hat das neue Lara-Abenteuer absolut das Zeug zum bislang besten *Tomb Raider*-Teil. Das kanadische Team hat mit dem unterteilten Schwierigkeitsgrad, den verbesserten Schleichmöglichkeiten oder den komplexeren Gräbern an den richtigen Stellen zu Verbesserungen angesetzt. Und nicht zu vergessen das faszinierende Paititi – ein toller Ort zum Erkunden und Austoben! Auch grafisch kann *Shadow of the Tomb Raider* überzeugen. Ich durfte den Titel in 4K-Auflösung spielen und war immer wieder hin und weg von der Bildpracht. Lara ist so verführerisch schön, dass ich mich schon riesig auf das nächste Date mit ihr freue!

Wir sprachen mit Level Design Director Arne Öhme (rechts im Bild) und Narrative Director Jason Dozois von Eidos Montréal über Laras Weiterentwicklung, über die neuen Open-World-Abschnitte und über das mysteriöse Örtchen Paititi.



Narrative Director Jason Dozois (links) sowie Level Design Director Arne Öhme von Eidos Montréal standen uns in Hamburg Rede und Antwort.

PC Games: Immer mehr Actiongames besitzen Rollenspiel-Elemente, *Assassin's Creed* oder *God of War* (PS4) zum Beispiel. Welche neuen RPG-Elemente sind in *Shadow of the Tomb Raider* enthalten, um den Spieler dauerhaft zu fesseln?
Jason Dozois: *Shadow of the Tomb Raider* bietet eine Menge an sozial orientierten Missionen, in denen man mit Menschen spricht und Story-Fragmente zusammenträgt, die letztlich zu einer Schlussfolgerung führen. Wir haben so was zuvor noch nicht gemacht. In *Rise of the Tomb Raider* waren Dialoge eher auf die jeweilige Aufgabe bezogen. Nun lassen sich durch Gespräche auch Shops freischalten, das Wirtschaftssystem ist mehr mit dem Sozialen verlinkt. Man erhält zum Beispiel auch Tipps für Entdeckungstouren. Das alles sind Dinge, die der Vorgänger nicht bot.
Arne Öhme: Es gibt nun auch ein Outfit-System, das Lara erlaubt, Kleidung für sich zu craften. Außerdem lassen sich auf diese Weise Gameplay-Hilfen freischalten. So kann Lara mit einem bestimmten Outfit auch den Spielstil ändern. Dies ist zwar nicht direkt wie in einem Rollenspiel, aber bietet dennoch eine gewisse Wahlfreiheit.

PC Games: Was kann man in den neuen Open-World-Abschnitten erleben?
Dozois: Es gibt drei Arten von Abschnitten: Nach wie vor erlebt man Skript-Sequenzen wie die Flut, in denen wir erzählerische, emotionale Momente erschaffen wollen. Dann haben wir den Dschungel. Es ist kein Hub, aber man kann trotzdem viel entdecken, etwa Gräber und Sammelgegenstände. Man kann den Weg verlassen und es fühlt sich etwas offener an, aber es ist immer noch ein linearer Level, jedoch mit der Möglichkeit zum Erkunden. Und dann gibt es die Social Hubs, die total offen sind. Man kann Missionen annehmen, die Umgebung erkunden, es gibt Jagdmöglichkeiten und einiges mehr. Das sind die drei Arten von Levels im Spiel.
Öhme: Im Verlauf des Abenteuers wird es immer wieder offenere Abschnitte geben, in denen man mal durchatmen und eigene Wege gehen kann. Der Hub in *Rise* war mehr ein Jagdgebiet. Paititi dagegen ist ein bombastischer Ort mit verschiedenen Wahrzeichen, großen Gebäuden, die sich erkunden lassen. Der Ort bietet einem Luft zum Atmen.

PC Games: Es ist der dritte Teil mit der jungen Lara. Wird es sich immer noch neu anfühlen, Lara zu entdecken?
Dozois: Wenn man sich die Persönlichkeit von Lara anschaut, dann ging es im ersten Teil hauptsächlich ums Überleben. In *Rise of the Tomb Raider* hat sie Ärger gesucht und auch gefunden. Nun erwarten sie ähnliche Dinge. Es geht wieder ums Überleben, wir haben mehr dramatische Szenen im Spiel, etwa die Tsunami-Flut und das anschließende Gespräch mit Jonah auf dem Dach. Auch der Dialog mit Antanogist Dr. Dominguez offenbart eine neue Seite, da er über manche Dinge mehr weiß als Lara und sie im Laufe des Gesprächs verunsichert. Es gibt jede Menge emotionale, dramatische Szenen fernab von Schießereien. Das zeigt Laras charakterliche Weiterentwicklung.
Öhme: Lara muss mehr denn je die Umgebung meistern, sie erwarten mehr Möglichkeiten, mehr Herausforderungen, mehr tödliche Gefahren, vor allem in den Unterwasser-Abschnitten.
Dozois: Für mich als Spieler ist es schön, dass das Schleichen wieder mehr Bedeutung bekommt. In *Rise* war es so: Wurdest du einmal entdeckt, dann ging die Post ab. Ich liebe es aber, zu schleichen und Abschnitte zu absolvieren, ohne entdeckt zu werden. Wenn du jetzt entdeckt wirst, hast du die Möglichkeit, dich wieder zu verstecken, zum Beispiel einen Baum hochzuklettern. Dann wartet man einen Moment, beobachtet die Feinde, versucht einen Gegner zu isolieren und schaltet ihn aus. So etwas befriedigt mich total.

> „Die Umgebung, Lara, ihre Feinde – all das sorgt im Zusammenspiel mit der Story für mehr Spannung."

PC Games: Es gibt eine Menge an dramatischen Skript-Sequenzen, fast wie in einem Kinofilm. Gibt es eigentlich irgendwelche Verbindungen zwischen dem jüngsten *Tomb Raider*-Film und *Shadow of the Tomb Raider*?
Dozois: Ich glaube, der Film war sehr von *Tomb Raider* (2013) inspiriert. Viele Kulissen stellten eine Hommage an das Spiel dar. Allerdings sind die Medien so unterschiedlich: Comic vs. Film vs. Spiel – als Macher ist man immer bestrebt, das zu tun, was für das jeweilige Medium das Beste ist. Unser Spektrum unterscheidet sich sehr vom *Tomb Raider*-Streifen, da wir 30 bis 40 Stunden füllen müssen, der Film nur 90 Minuten. Filmemacher müssen beim Storytelling viel mehr aufs Tempo drücken als wir. Wir können riesige, herausfordernde Gräber bauen, in denen man sich Stunden aufhalten kann. Das Spiel kann auf eine Weise als Schrittmacher fungieren, wie es ein Film niemals leisten könnte.

PC Games: *Shadow of the Tomb Raider* bietet eine Menge neuer Dinge, doch gibt es ein bestimmtes Feature, das ihr als das wichtigste erachtet, etwas, das die größte Auswirkung auf den Spielspaß hat?
Dozois: Es ist die gesteigerte Dramatik. Dazu tragen mehrere Dinge bei: die Umgebung, Lara, ihre Feinde – all das sorgt im Zusammenspiel mit der erzählten Geschichte für mehr Spannung.
Öhme: Aus Gameplay-Sicht stechen die Schleichmöglichkeiten und die Unterwasser-Abschnitte heraus. Zudem findet Lara nun Orte vor, an denen Leben herrscht, wo Menschen sind. Das bringt nicht nur Gameplay-Möglichkeiten mit sich, sondern auch eine Sinnhaftigkeit in ihre Abenteuer und ihre Mission. Lara schließt Freundschaften, bekommt Unterstützung. Wir sorgen für einen Kontrast zwischen diesen dunklen, unterirdischen Abschnitten oder Unterwasser-Höhlen sowie dem Treiben in Paititi. Die Beziehungen haben auch emotionale Auswirkungen, insbesondere gegen Ende des Spiels.
Dozois: Eine Sache möchte ich noch hinzufügen: Die erste Sequenz der Demo, als Lara sich in einer Menschenmenge versteckt und mit Jonah unauffällig einen Weg bahnt, dies war für uns eine wichtige Änderung. Denn in den meisten *Tomb Raider*-Spielen beginnt Lara alleine. Wir wollten diesmal jedoch so ungeskriptet wie nur möglich starten, ohne enge Höhle, ohne die Gefahr zu sterben. Dies soll sich durch das gesamte Spiel ziehen: Menschen sind wichtig für Lara. Ihre Motivation besteht nicht einzig darin, dass sie die Mörder ihres Vaters zur Rechenschaft ziehen möchte.

PC Games: Was ist mit einer Liebesbeziehung? Nathan Drake aus *Uncharted 4* zum Beispiel hat immer mal was am Laufen, doch Lara ist ständig Single. Warum?
Dozois: (lacht) Sie ist stets auf ihre Aufgabe fokussiert, das ist ihre Leidenschaft. Lara Croft ist nicht dieselbe Art von Abenteurer wie Nathan Drake.

PC Games: Ich finde es toll, dass sich der Schwierigkeitsgrad in drei Kategorien anpassen lässt. Wie kam es zu dieser grundlegenden Neuerung?
Dozois: Wir haben viele Tests gemacht und Spieler scheitern sehen. Ein Beispiel: Man stößt im späteren Spielverlauf auf ein sehr komplexes Rätsel. Anfangs versteht man gar nichts. Dann haben wir den Leuten Tipps gegeben. Auf einmal war es zu einfach. Manche sagten: „Jetzt war ich kurz davor, das Rätsel zu lösen, und ihr habt mir die Antwort verraten." Das war der Moment als ich mir sagte, dass es Leute gibt, die einfach nur die Story erleben wollen, andere wiederum halten sich auch gerne mal eine Stunde mit einem Rätsel auf, um es zu lösen. Es ist schwierig, sich auf einen festen Zeitrahmen festzulegen, wann Spieler frustriert werden könnten. Passiert das nach zwei Minuten? Nach fünf Minuten? Manchen kann es nie zu schwer sein. So haben wir die Hinweise abgestuft: Auf „Leicht" erhält man alle Hinweise, auf „Schwer" überhaupt keine. Wenn also Leute der Meinung sind, wir sollten die Rätsel schwerer machen, dann brauchen sie jetzt nur die Tipps auszuschalten. Und das kam bei den Tests sehr gut an.
Öhme: Ergänzend möchte ich hinzufügen, dass wir schon bei *Rise of the Tomb Raider* gemerkt haben, dass sich die Spielerschaft verändert hat. Viele möchten sich nicht durch Tipps helfen lassen. Sie möchten eine größere Herausforderung. Auf der anderen Seite wollen wir nicht diejenigen Spieler enttäuschen, die sich an den Flow von *Rise* oder von *Tomb Raider* gewöhnt haben.

PC Games: Was haltet ihr eigentlich von Virtual Reality?
Dozois: Lass mich das auf Deutsch sagen: Ich weiß nicht. (lacht)

Bis eure Stadt solch einen herrlichen Anblick abgibt, vergehen unzählige Spielstunden.

Anno 1800

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Blue Byte
Publisher: Ubisoft
Termin: 26. Februar 2019

Zurück zu den Wurzeln und doch voll spannender Neuerungen. Das neue Anno zeigt ein gutes halbes Jahr vor Release sein Potenzial.

Von: Matthias Dammes

Nachdem sich die Entwickler von Blue Byte in den letzten beiden Teilen der *Anno*-Reihe in die Zukunft gewagt und dabei auch viele neue Spielelemente ausprobiert haben, geht es nun endlich zurück in ein historisches Setting. Mit *Anno 1800* wählten die Macher dabei die wirklich spannende Zeit der industriellen Revolution. Eine Zeit, in der immer mehr Menschen in Fabriken statt auf den Feldern ihr Geld verdienten, als die Klasse der Arbeiterschaft entstand und dampfgetriebene Ungetüme zu Wasser und auf der Schiene immer mehr das Bild beherrschten.

Kurz vor der Gamescom 2018 luden uns die Entwickler in ihr Studio nach Mainz ein, um dort ausführlich in die Welt von *Anno 1800* einzutauchen. Mehrere Stunden lang konnten wir selbst Hand anlegen und unsere erste Insel besiedeln, Warenkreisläufe austüfteln und Schiffe auf Expeditionen schicken. Außerdem bekamen wir bei einer Führung durch die heiligen Hallen einen kleinen Einblick in die Entstehung des Aufbauspiels.

Städtebau-Wirtschaftssimulation

Zur Einstimmung auf unsere Anspielsession sprachen die Entwickler zunächst in einer Präsentation über ihre Ambitionen, Ziele und die Kernelemente des Projekts. Brand Manager Marcel Hatam erklärt, dass *Anno* seit nunmehr zwanzig Jahren aus drei wichtigen Säulen besteht. Auf der einen Seite ist es eine Städtebau-Simulation, in der ihr etwas aufbaut und euch um die Belange eurer Einwohner kümmert. Auf der anderen Seite ist es auch eine Wirtschaftssimulation, in der ihr eine effiziente Wirtschaft aufbauen müsst, damit euer Reich funktioniert. Die dritte Säule bilden dann die auswärtigen Aktionen, bestehend aus Entdeckung, Diplomatie, Handel und natürlich kriegerischen Auseinandersetzungen.

Auf ein Dreigespann setzen die Entwickler von Blue Byte auch bei den zur Verfügung stehenden Spielmodi, denn beim Vorgänger *Anno 2205* wurde der Mangel an unterschiedlichen Wegen, das Spiel zu spielen, kritisiert. *Anno 1800* verfügt daher erstens über einen Sandbox-Modus, der sich umfangreich an die eigenen Bedürfnisse anpassen lässt. Zweitens wird es eine Story-Kampagne geben, über die das Team bisher aber noch nicht wirklich etwas verraten wollte. Als dritte Option wird es von Anfang



Die Geschwindigkeit von Segelschiffen wird durch die Windrichtung bestimmt. Spätere Dampfschiffe werden davon nicht beeinflusst.



Das 19. Jahrhundert ist der Start in das industrielle Zeitalter, in dem immer mehr Menschen in Fabriken arbeiten statt auf den Feldern.

Im Zoo werden die verschiedensten Tierarten zur Schau gestellt. Jedes Gehege ist ein eigenes Modul, das vom Spieler bestückt wird.

Auch neutrale NPCs wie die orientalische Händlerin Madame Kahina sind wieder auf der Karte vertreten.

Die bescheidenen Anfänge einer jeden *Anno*-Partie: eine Insel, ein Kontor und ein Schiff.

an einen klassischen Mehrspieler-Modus geben.

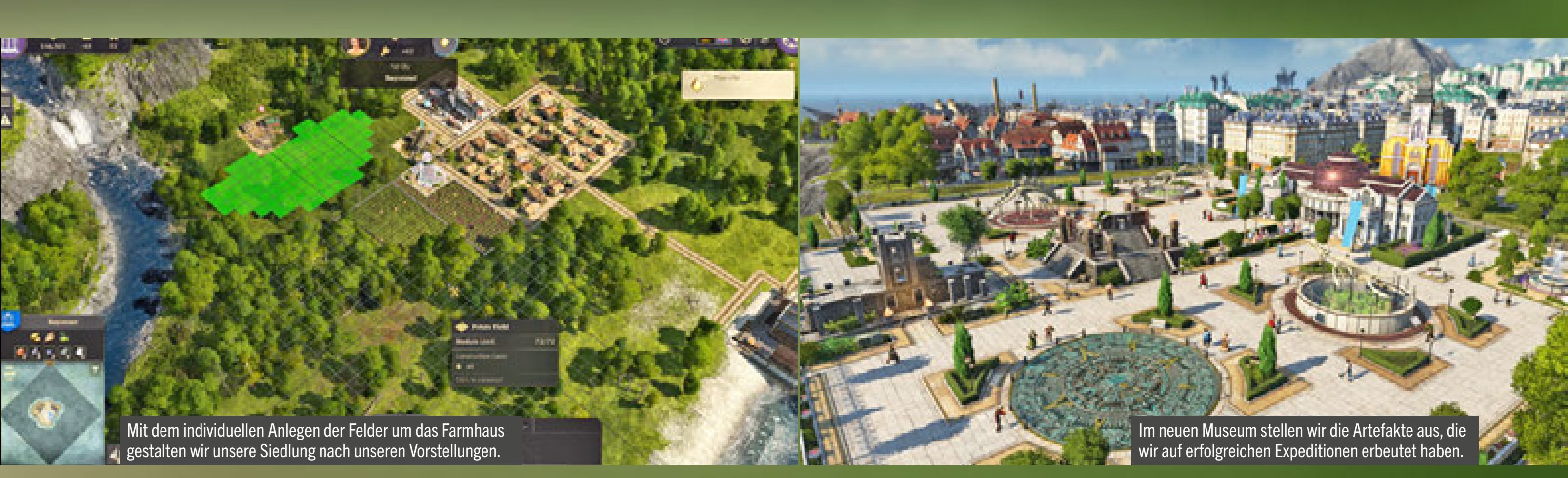
Doch nicht nur die Kritik an mangelnden Spielmodi im letzten Teil der Reihe haben sich die Entwickler zu Herzen genommen. Das Feedback der Fans war von Anfang an ein wichtiger Bestandteil bei der Arbeit am Spiel. So fiel auch die Wahl auf das Zeitalter der industriellen Revolution, weil dieser Zeitraum sehr häufig von Spielern gefordert wurde. Um die Community optimal einzubinden, wurde das Spiel bereits auf der Gamescom 2017 angekündigt und mit der Anno Union eine Plattform geschaffen, auf der sich die Fans aktiv in die Entwicklung einbringen können. So wurden bereits über zehntausend Kommentare mit konstruktiven Ideen abgegeben. Zusammen mit den Spielern wurden der KI-Gegner Gasparov, eine Architektur-Messe während der Weltausstellung, eine eigene Insel und ein Schiffsdesign ins Spiel gebracht.

Ein typischer Anfang

Als wir endlich selbst Hand anlegen dürfen, beginnen wir klassisch mit einer leeren Insel, einem Kontor und einem Schiff. Unsere Insel bietet reichlich Platz und einige grundlegende Rohstoffe – beste Voraussetzungen also, um unser neues Reich zu starten. Noch bevor wir überhaupt angefangen haben, fühlen wir uns sofort wieder wie zu Hause und das Versprechen der Rückkehr zu den Wurzeln ist spürbar. *Anno*-Veteranen werden sich umgehend zurechtfinden. Klassisch beginnt dann auch unser Aufbau. Wir errichten einen Marktplatz, verbinden diesen durch einem Feldweg mit dem Hafen und errichten die ersten Häuser für die unterste Bevölkerungsschicht, die Farmer.

Am Hafen bauen wir als Nächstes eine Fischerhütte, die sich später auch in die umfangreich ausbaubaren Hafenanlagen integrieren lässt. Nachdem die grundlegende Nahrungsversorgung für unsere Einwohner sichergestellt ist, kümmern wir uns darum, dass uns das Baumaterial nicht ausgeht. Hier begegnet uns bereits die erste zweistufige Produktionskette. Den Holzfäller errichten wir mit ausreichend Platz um seine Hütte, damit er Wald zum Schlagen hat. Außerdem müssen wir ihn mit dem Straßennetz verbinden, denn Waren werden wieder richtig simuliert und von Karren zu ihrem Bestimmungsort transportiert. Damit aus den geschlagenen Bäumen jedoch Baumaterial wird, errichten wir zusätzlich ein Sägewerk zur Verarbeitung des Holzes.

Als erstes Luxusgut verlangen unsere Einwohner nach Schnaps. Um diese Nachfrage zu befriedigen, bauen wir zunächst eine Kartoffelfarm. Wie im Vorgänger platzieren wir zunächst ein Hauptgebäude und ordnen die Felder dann manuell drumherum an. Auf diese Weise können wir selbst bestimmen, wie wir den zur Verfügung stehenden Platz optimal nutzen. Natürlich benötigen wir jetzt noch eine Destillerie, um aus den Erdfrüchten leckeren Schnaps zu gewinnen. Nachdem wir auch noch eine Textilindustrie aufgebaut so-



Mit dem individuellen Anlegen der Felder um das Farmhaus gestalten wir unsere Siedlung nach unseren Vorstellungen.

Im neuen Museum stellen wir die Artefakte aus, die wir auf erfolgreichen Expeditionen erbeutet haben.



Die Arbeiterschicht arbeitet vor allem in Minen und dreckigen Fabriken. Die Luftverschmutzung wirkt sich negativ auf die Stimmung aus.

Zoological Expedition

Unser Kapitän bietet uns eine zoologische Expedition an und warnt vor den möglichen Gefahren der Reise.

wie eine Feuerwehr und eine Kneipe errichtet haben, sind die ersten Bürger zum Aufstieg in die nächste Zivilisationsstufe bereit.

Arbeiter und Bauern

Mit einem entsprechenden Klick auf ein Wohngebäude werden die darin lebenden Farmer nun zu Arbeitern. So weit, so bekannt. Allerdings begegnet uns hier auch schon eines der größeren neuen Features von *Anno 1800*. Die Arbeitskraft von Einwohnern gilt nicht mehr allgemein über alle Bevölkerungsschichten hinweg. Stattdessen hat jede der fünf Zivilisationsstufen auch eine eigene Vorstellung davon, wo sie als Arbeitskraft infrage kommen. Die feinen Herren aus der Oberschicht machen sich schließlich nicht die Hände auf einer Farm schmutzig. Das ist ein spannendes System, das dafür sorgt, dass man nicht einfach alle Einwohner so hoch aufsteigen lässt wie möglich. Stattdessen müsst ihr eine ausgewogene Mischung aus allen Schichten erhalten, damit auch in einer fortgeschrittenen Stadt noch jemand auf Feldern und in Minen für den nötigen Nachschub an Rohstoffen sorgt.

Apropos Nachschub. Das Transportsystem der Waren sieht auf den ersten Blick zwar aus, wie man es von *Anno 1404* kennt, im Detail funktioniert es jedoch ein wenig anders. Die Karren starten nun nicht mehr von Hafen und Lagerhäusern aus, sondern beginnen ihre Liefertour direkt am Herstellungsbetrieb. Die Ausbaustufe der Lagerhäuser hat daher keinen Einfluss mehr darauf, wie viele Karren zur Verfügung stehen. Stattdessen bestimmt sie, wie viel Ausladeplätze am jeweiligen Lager vorhanden sind. So sieht man auf den ersten Blick, wenn es zu einem Engpass kommt, weil die Karren, die etwas entladen wollen, sich vor dem Lager stauen.

Ein weiteres interessantes Detail ist, dass die Qualität der Straßen nicht mehr die Geschwindigkeit der Lieferkarren beeinflusst. Stattdessen erhöht sich die Reichweite der Lieferanten, wenn ihr zum Beispiel vom Feldweg zur gepflasterten Straße aufrüstet. Je besser die Straßen, umso weiter können Lagerhäuser also von den Betrieben entfernt sein.

Das gehört in ein Museum

Mit Erreichen der Arbeiterstufe ziehen auch die ersten Formen von Schwerindustrie in eure Stadt ein. Für die weitere Entwicklung unseres Reiches benötigen wir Stahl. Also errichten wir Erz- und Kohlemine, einen Hochofen und ein Stahlwerk. Diese Gebäude wirken sich allerdings negativ auf die Luftqualität aus. Das hat zum einen Auswirkungen auf die Stimmung eurer Einwohner und beeinflusst zum anderen die Attraktivitätswertung eurer Stadt negativ. Im 19. Jahrhundert ist der Tourismus nämlich bereits eine aufstrebende Industrie. In den sechs Kategorien Kultur, Natur, Feierlichkeiten, Anstößigkeit, Verschmutzung und Instabilität wird festgelegt, wie attraktiv eure Stadt für fremde Besucher ist.

Um den negativen Auswirkungen der Industrie entgegenzuwirken, errichtet ihr unter anderem einen Zoo. Dieser kann mit modularen Gehegen selbst gestaltet und mit Tieren bestückt werden. Die ausgestellten Kreaturen gibt es mit unterschiedlichen Seltenheitswerten, was Einfluss auf die Zahl der angelockten Touristen hat. Ein pinkfarbener Delfin aus dem Amazonas ruft deutlich mehr Begeisterung hervor als ein einfacher Hirsch aus dem Wald. Als zweites Kulturgebäude stellten uns die Entwickler außerdem das Museum vor. Das funktioniert nach dem gleichen modularen Prinzip, allerdings stellt ihr hier keine lebenden Tiere aus, sondern zum Beispiel archäologische Artefakte und Skelette längst ausgestorbener Tiere.

Ausstellungsstücke für Zoo und Museum werden mithilfe eines weiteres neuen Features erlangt – die



Häfen und Lagerhäuser haben jetzt Entladeplätze (Menü rechts) und keine feste Zahl an Karren mehr.



Erreicht eine Expedition ihr Ziel, werden die Ereignisse in einer kleinen Geschichte mit Entscheidungen erzählt.

DAS ANNO-STUDIO: BLUE BYTE IN MAINZ (FRÜHER RELATED DESIGN)

Bei unserem Studiobesuch in Mainz konnten wir nicht nur spielen, sondern auch einen Blick hinter die Kulissen der Entwicklung werfen.

Brand Manger Marcel Hatam führte uns durch die Büroräume, die über einer belebten Einkaufspassage in der Mainzer Innenstadt liegen. Während die meisten Mitarbeiter des Studios an *Anno 1800* arbeiten, gibt es hier auch eine kleine Abteilung, die unterstützende Arbeiten für *Skull & Bones* sowie *Rainbow Six Siege* leistet. Am neuen *Anno* arbeiten in Mainz rund 55 Mitarbeiter. Einige davon sind bereits seit 15 Jahren, seit *Anno 1701*, im Team. Im Eingangsbereich stehen in einer Reihe von Vitrinen die Preise ausgestellt, die sich Blue Byte über die Jahre für die *Anno*-Reihe verdient hat. Neben dem Deutschen Computerspielpreis auch einige BÄM-Awards, die Computec regelmäßig im Rahmen der Gamescom verleiht. In einer Ecke des ersten größeren Büros, das wir betreten, fällt sofort eine große Pinwand auf, an der zahlreiche Skizzen und Entwürfe angebracht sind. Hier sitzen die Interface-Designer und arbeiten an der Benutzeroberfläche. Schnell wird auch deutlich, dass es sich hier um ein internationales Team aus 13 Nationalitäten handelt. Deshalb entstehen Spiele auch in einem deutschen Studio wie Blue Byte in der Regel auf Englisch und werden erst später übersetzt. Game Designerin Natascha, die uns das neue Museum vorführt, kommt zum Beispiel aus Ubisofts Mutterland Frankreich. Vorbei an der Q&A, weiteren Game Designern, Producern und Story Writern geht es in einen großeren Raum, wo die künstlerischen Mitarbeiter sitzen, also Level Designer und Content Creator. Hier zeigen uns Level Designer Björn und Content Artist Karsten zum Abschluss unseres Rundganges noch, wie eine vorgefertigte Insel entsteht beziehungsweise was beim Bau eines Gebäudemodells alles zu beachten ist.



Game-Designerin Natascha erklärt uns den modularen Aufbau des Museums und wie sie die einzelnen Elemente gestaltet.



Level Designer Björn zeigte uns, wie vom Konzept über die sogenannte WorldMachine bis hin zum hauseigenen Anno-Editor eine komplette Insel entsteht.

Expeditionen. Einer eurer Kapitäne kommt immer wieder mit Vorschlägen für vielversprechende Erkundungsmissionen auf euch zu. Es wird verschiedene Arten von Expeditionen geben, die jeweils unterschiedliche Belohnungen versprechen. Bevor wir ein Team auf die gefährliche Reise schicken, statten wir ein Schiff mit allem Nötigen aus. Wir weisen einen erfahrenen Kapitän zu, laden Spezialisten für Diplomatie und Heilung ein und verladen Proviant sowie Kanonen. Was ihr auf einer Reise benötigt, hängt stets von den zu erwartenden Gefahren ab. Mit einer gut abgestimmten Ladung erhöht ihr die Moral der Crew, was die Erfolgschancen der Expedition steigert.

Nachdem ihr euer Schiff auf die Reise geschickt habt, könnt ihr den Fortgang der Expedition auf der Weltkarte verfolgen. Hier bekommt ihr später übrigens auch Zugang zur zweiten Spielwelt in Südamerika. Ähnlich dem Orient in *Anno 1404* baut ihr dort eigene Siedlungen, die eure Hauptwelt mit exotischen Waren versorgen. Viel mehr Details wollten uns die Entwickler dazu noch nicht verraten. Sie versprachen uns aber, dass der Wechsel zwischen diesen Sessions nahtloser funktionieren soll als noch im Vorgänger. Unsere Expedition erreicht stattdessen ihr Ziel und wir stehen vor schwierigen Entscheidungen. Die Forschungsreisen erzählen nämlich stets eigene kleine Geschichte, die sich im Stile eines klassischen Abenteuerbuches entwickelt. Unser Umgang mit den Situationen, auf die unsere Crew trifft, bestimmt deren Schicksal und die potenzielle Beute.

Stadtplaner

Zurück auf unserer Insel stoßen wir allmählich an die Grenzen der Anspieldemo. Wir können uns trotzdem schon einmal ausmalen, wie wir die Insel weiterentwickeln würden. Dazu nutzen wir den neuen Blueprint-Modus. In diesem können Gebäude als durchsichtiges Modell schon einmal in der Spielwelt platziert werden, auch wenn man die benötigten Rohstoffe noch gar nicht hat. So lassen sich ganze Stadtteile planen, um zum Beispiel große Bauten zu integrieren, zu denen man eigentlich noch gar keinen Zugang hat. Ein schickes Spielzeug für alle Schönbauer, die eine perfekte Insel errichten wollen.

Mit diesen neuen Features und anderen Neuerungen, die wir jetzt noch nicht gesehen haben, wie die Südamerika-Karte oder das Eisenbahn-System, haben die Entwickler von Blue Byte viele sehr gute Ideen in das bekannte Rezept von *Anno* integriert. Und doch ist *Anno 1800* ein wohltuender Schritt zurück zu den Wurzeln der Serie, nachdem der Vorgänger doch einiges ganz anders gemacht hat, was nicht von allen Fans gut aufgenommen wurde. Mit der Verschiebung der Veröffentlichung auf den 26. Februar 2019 haben sich die Entwickler auch die nötige Zeit genommen, um an noch bestehenden Mängeln zu arbeiten. So fehlte uns zum Beispiel noch ein wenig das Feedback bei den Produktionsbetrieben. Aber man versicherte uns, dass das Interface noch nicht final ist. Der bisherige Gesamteindruck ist aber schon hervorragend. ❑



Die durchsichtig scheinenden Wohnhäuser rechts unten sind im Blueprint-Modus errichtet.

MATTHIAS MEINT



„Das vertraute *Anno*-Feeling gepaart mit tollen neuen Features macht richtig Spaß."

Nachdem ich jetzt selbst ein paar Stunden mit *Anno 1800* verbringen konnte, freue ich mich umso mehr auf die fertige Version des Spiels. Der Vorgänger hat mir nur bedingt gefallen, weil er doch stark von der *Anno*-Formel abgewichen ist. Hier fühlte ich mich gleich wieder zu Hause. Super gefällt mir auch, wie es den Entwicklern gelungen ist, in das bekannte Schema einige wirklich spannende und weitreichende Neuerungen einzubauen. Die ersten paar Stunden waren auf jeden Fall viel zu wenig. Ich hätte am liebsten weitergespielt, um meine Insel zu verfeinern und auszubauen. Bis zum Release hat das Team aber auch noch einiges zu tun. Einige Features fehlen noch oder sind unvollständig. Besonders das fehlende Feedback über Produktion und Synergien zwischen den Betrieben gehört für mich noch verbessert.

Doom **Eternal**

Größere Monster, fettere Wummen, noch mehr Gewalt: Der erste Titel mit id-Tech-7-Engine lässt euren Bildschirm explodieren! **Von:** Thomas Szedlak

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: id Software
Publisher: Bethesda
Termin: 2019

Es war DAS Highlight der QuakeCon 2018: Game Director Marty Stratton und Creative Director Hugo Martin präsentierten erste Spielszenen aus *Doom Eternal*. Der Nachfolger des Serien-Reboots von 2016 ist das erste Aushängeschild für die brandneue id-Tech-7-Engine, die laut id Software zehnmal mehr Geometriedetails darstellen kann als die Vorgänger-Engine. Auch die Texturauflösung ist höher denn je. Und was sollen wir sagen: *Doom Eternal* sah in den gezeigten Szenen, die laut id Software auf einem nicht näher spezifizierten High-End-PC liefen, extrem gut aus. Den würdigen Rahmen für ein wahres Monster-Massaker liefern weitläufige Umgebungen auf der von Dämonen überrannten Erde, in der Raumstation auf dem Mars-Mond Phobos sowie in der Hölle. Wunderbare Explosionen, zerberstende Dämonen und einfallsreiche Finisher dürften die Herzen der *Doom*-Fans höherschlagen lassen.

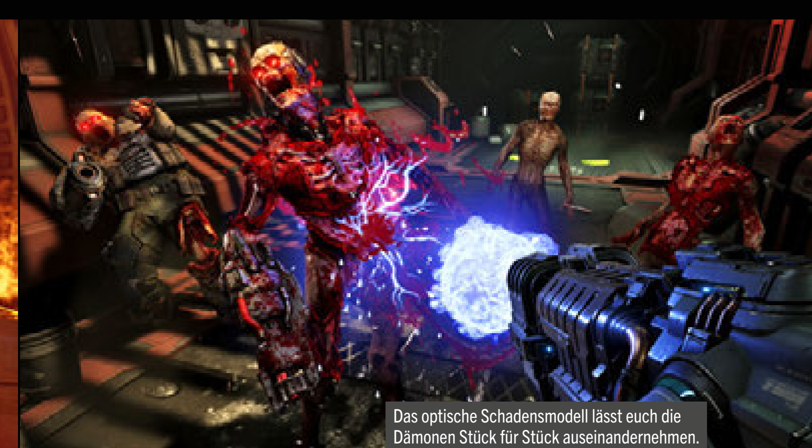
Sezieren geht über studieren

Dank des neuen optischen Schadensmodells „Destructible Demons" lassen sich einige der Dämonen jetzt so richtig schön sezieren. Dem fliegenden Pain Elemental dürft ihr beispielsweise die Krallen, Teile des Torsos oder gezielt sein einziges Auge wegballern. Der krabbelnde Arachnatron dagegen ist ohne seine Beine nur noch die Hälfte wert. Das bringt euch taktische Vorteile und sieht verdammt cool aus. Insgesamt soll es doppelt so viele Dämonen-Arten geben wie beim Vorgänger, eine widerlicher als die andere!

Um den Spielablauf noch dynamischer zu gestalten hat der Slayer jetzt die Fähigkeit, mit einem Fleischerhaken größere Entfernungen blitzschnell zu überbrücken. Wobei sich der Haken nur an Gegnern befestigen lässt. Und wenn man dann schon mal vor dem Dämon steht, bietet sich doch ein Glory Kill an – auch diese beim Reboot eingeführte Nahkampfattacke ist wieder dabei. Neu sind kurze Ausweichbewegungen (Dashes), die die Action noch dynamischer machen. Zudem kann der Slayer nun an speziell markierten Wänden hochklettern.

Das Waffenarsenal des Vorgängers zu toppen ist nicht leicht, doch id Software hat sich einiges einfallen lassen: Die Ballista ist eine modifizierte Schrotflinte. Mit ihren explosiven Geschossen könnt


Das legendäre Crucible-Lichtschwert wurde am Ende des Gameplay-Videos kurz gezeigt.


Das optische Schadensmodell lässt euch die Dämonen Stück für Stück auseinandernehmen.

Das Monster-Design ist atemberaubend. Da packt man doch gerne die Kettensäge aus.

ihr Dämonen festnageln. Die Heavy Cannon ist dagegen halb Maschinenpistole, halb Snipergewehr. Eine Besonderheit ist eine Schulterkanone mit Flammenwerfer, die ihr parallel zu eurer in den Händen gehaltenen Waffe nutzen könnt. Na, läuft euch auch schon das Wasser im Mund zusammen?

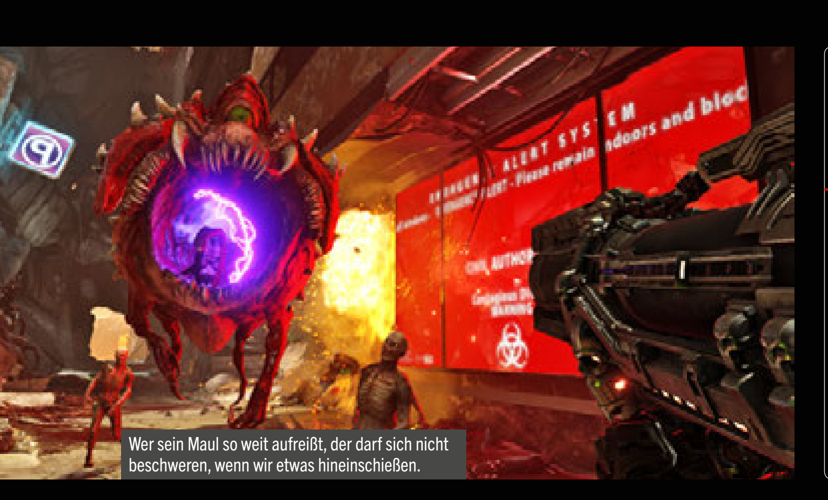
Waffen- und Anzug-Upgrades wird es laut Marty Stratton in optimierter Form auch wieder geben, Details verriet Stratton noch nicht. Ebenso wenig äußerte sich der Game Director zu den Gerüchten bezüglich einer Koop-Kampagne. Allerdings wurde in Austin der coole Invasion-Modus gezeigt, bei dem ihr selbst zum Dämon werdet. Dringt in die Kampagne eines anderen Spielers ein und macht ihm das Slayer-Leben besonders schwer! Euer eingeblendeter Alias zeigt dem Slayer an, dass er es gerade mit einem „menschlichen Dämon" zu tun hat. Sogar Dämonen-Jagdtrupps mit mehreren Mitspielern sind möglich. Natürlich lässt sich diese Option abschalten und die Kampagne ohne Störenfriede spielen. Einen „normalen" Multiplayer wird es auch geben. Dieser wird im Gegensatz zum Vorgänger intern von id Software entwickelt, wurde aber noch nicht gezeigt.

SnapMap, also der Karten-Editor des Vorgängers, wird in *Doom Eternal* nicht enthalten sein. „Diesmal setzen wir auf uns selbst und machen Inhalte, die die Leute wirklich wollen", so Marty Stratton, der andeutet, dass man sich bei id Software im Nachhinein geärgert hat, für den Vorgänger keinen Singleplayer-DLC veröffentlicht zu haben. Bei *Doom Eternal* will man es anders machen, nach dem Release soll es für lange Zeit neue DLCs für die Kampagne geben. „Wir entwickeln nicht nur ein *Doom*-Spiel, wir bauen ein *Doom*-Universum."

Der neue Schulterflammenwerfer sieht nach viel Spaß aus.

It's done, when it's ...

Einen Release-Termin für *Doom Eternal* hat id Software auch auf der QuakeCon nicht verraten. Wir gehen aber stark von einer Veröffentlichung im Laufe des kommenden Jahres aus. *Doom*-Fans dürfen sich jedenfalls auf ein fulminantes Gemetzel freuen, das laut Hugo Martin noch einiges mehr zu bieten hat, als man auf der QuakeCon gezeigt hat: „Ihr wollt die Hölle auf Erden erleben? Es gab gerade einen Ausblick, aber am meisten freuen wir uns darauf, euch völlig unerwartete Dinge zu präsentieren." ❑



Wer sein Maul so weit aufreißt, der darf sich nicht beschweren, wenn wir etwas hineinschießen.

THOMAS MEINT

„Dass id Software den beim Reboot eingeschlagenen Weg weitergeht, finde ich goldrichtig!"

Ich fand das Reboot von 2016 ziemlich fett und freue mich, dass id Software das Konzept beibehält und weiterhin auf viel Adrenalin im Blut des Spielers und viel Blut auf dem Boden der Spielwelt setzt. Alter Schwede, wie geht's denn hier ab?! Ich kann es kaum erwarten, die neuen Waffen auszuprobieren (die Idee mit dem Schulterflammenwerfer ist genial!) und den Dämonen ihr ekelhaftes Grinsen aus ihren widerlichen Visagen zu ballern. Und höchstpersönlich in die Rolle eines Dämons und in die Kampagnen der Kollegen schlüpfen zu können, hat auch was. Klar, die gezeigten Gameplay-Szenen wirkten hektisch und unübersichtlich. Aber wenn die Action perfekt von der Hand geht und die Wumme in den Händen ordentlich (also so richtig viel) Wumms hat, dann kommt man auch mit Hundert Dämonen auf einmal klar!

Dakar **18**

Die härteste Rallye der Welt erhält endlich wieder ein eigenes Rennspiel.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Big Moon Studios
Publisher: Deep Silver
Termin: 11. September 2018

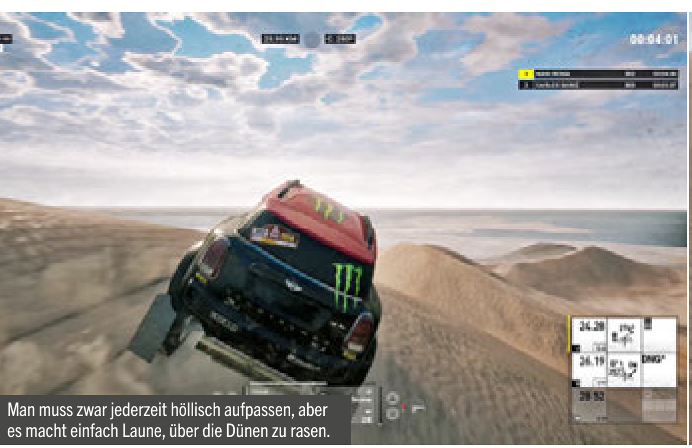
Von: Christian Dörre

Wir besuchten die Big Moon Studios in ihrer portugiesischen Heimat und zockten dort mehrere Stunden das Spiel zur härtesten Rallye der Welt.

Jahrelang lag die Lizenz zur Rallye Dakar brach. Ob dies nun an den jährlichen Todesmeldungen zur Veranstaltung liegt oder daran, dass die bekannteste und härteste Rallye der Welt bisher nicht gerade sonderlich tolle Videospiele spendiert bekam, kann man nicht genau sagen. Allerdings hat das Warten für die Fans nun ein Ende, denn der portugiesische Entwickler Big Moon Studios veröffentlicht am 11. September ein neues Spiel zur Lizenz. Wir besuchten das Team in Porto, wo uns nicht nur erklärt wurde, was *Dakar 18* einzigartig machen wird, sondern wir auch gleich mehrere Stunden selbst das Spiel zocken durften. Dabei verirrten wir uns zwar des Öfteren in der Wüste, hatten aber dennoch jede Menge Spaß.

Ein Königreich für ein Navi

Bevor wir selbst in einem der aufgebauten Racing Seats Platz nehmen und die PC-Version zocken oder zum Controller der PS4-Variante greifen konnten, begrüßte uns Studiochef Paulo Gomes und machte sofort klar, dass sein Team mit *Dakar 18* etwas vollkommen Neues vorhat. „*Dirt Rally*, *WRC* oder *Sebastien Loeb Rally* sind tolle Spiele, doch die Rallyes bestehen nur daraus, eine vorgegebene Route zu fahren, ohne an die Seiten anzuecken. Das würde nicht zu Dakar passen und deshalb gehen wir einen anderen Weg.“ Er erzählte uns, dass die Etappen vollkommen offene Gebiete seien, durch die man sich selbst navigieren müsse. Klar habe man im Auto oder im Truck einen Beifahrer, der einem das Roadbook vorlese, doch egal ob man nun im Auto, Truck, Quad oder auf dem Sitz eines Motorrads Platz nehme, man müsse selbst den Weg suchen. Für das Navigationsfeature verwendete man echte Roadbooks der Rallye Dakar und setzte sie zusammen mit einem Veteranen der Rennserie um. In diesen Büchern


Man muss zwar jederzeit höllisch aufpassen, aber es macht einfach Laune, über die Dünen zu rasen.


Die Motorräder steuerten sich noch ein wenig steif. Laut Big Moon arbeitet man aber intensiv am Handling.

Die unterschiedlichen Vehikel sehen gut aus, sind aber nicht ganz so detailliert wie beispielsweise in *Forza*.

sind grobe Abbildungen zum Gebiet zu finden sowie die Info, bei wie viel gefahrenen Kilometern ihr auf die abgebildete Stelle trefft und auf wie viel Grad ihr euer Vehikel ausrichten müsst, um in die Richtung des nächsten Wegpunktes zu kommen.

Das hört sich allerdings etwas einfacher an, als es tatsächlich ist, denn im Optimalfall lest ihr die Karte ja nicht still bei einem Schlückchen Tee, sondern rast so schnell wie möglich über Stock, Stein und Wüstensand. Zudem sind die Angaben auch nicht hundertprozentig genau auf euer Fahrzeug (allesamt Original-Vehikel der vergangenen Rallye dieses Jahres) zugeschnitten. Schließlich kann es sein, dass ihr mit eurem Motorrad eine steile Düne gar nicht hochkommt und außen herum fahren müsst, ihr euch in besonders weichem Sand festfahrt oder plötzlich ein Sturm heraufzieht und ihr aufgrund mangelnder Sicht vom Kurs abweicht. Der Kilometerzähler läuft trotzdem weiter.

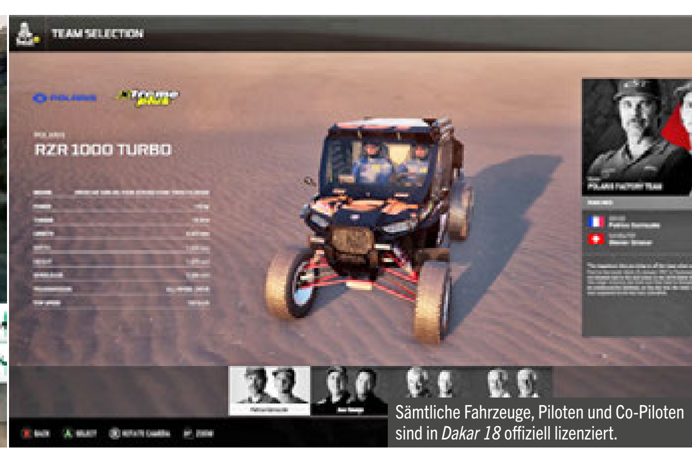
Während ihr im Competitor- und dem Legends-Modus keinerlei Navigationshilfen außer eurem Roadbook (und eurem Beifahrer) habt, wird euch im Rookie-Modus die Richtung des nächsten Wegpunktes angezeigt. Dennoch bleibt *Dakar 18* auch hier anspruchsvoll, denn nicht immer ist der direkte Weg auch der beste. Fahrt ihr einfach geradeaus Richtung Wegpunkt, kann es gut sein, dass ihr zwar verdammt schnell seid, aber unterwegs auch euer Fahrzeug verschrottet, da ihr nicht richtig auf eure Umwelt geachtet habt. Zudem gibt es auch im Rookie-Modus immer wieder Stellen, wo der Wegpunkt für ein paar Kilometer nicht angezeigt wird. Schickt euch das Roadbook beispielsweise ein trockenes Flussbett entlang, müsst ihr diesem ohne Anhaltspunkt folgen und seid auf das Roadbook angewiesen, um quasi an der richtigen Stelle die „Ausfahrt“ zu nehmen. So wird man gut auf den bereits viel härteren mittleren Schwierigkeitsgrad vorbereitet.

Technik und Rennspaß

Wir empfehlen jedenfalls selbst Rennspielprofis zu Anfang den Rookie-Modus, da man sich ohne Übung im korrekten Lesen des Roadbooks auch hier schön verfranzen kann und die Orientierung verliert. In diesem Fall hilft es, eine Düne hochzufahren und zu schauen, ob ein anderer Fahrer gerade in der Nähe ist, oder man lässt sich zum letzten Wegpunkt zurücksetzen. Dies funktionierte auf dem PC in Sekundenschnelle, auf der PS4 war die Ladezeit allerdings ziemlich lang. Auf der normalen PS4 läuft *Dakar 18* übrigens mit 30 bis 40 Bildern pro Sekunde und auf der Pro mit 60. Auf dem PC hat man natürlich noch mehr fps zur Verfügung. Im Zweispieler-Splitscreen-Modus ist die Framerate ein wenig niedriger, blieb aber während unseres Hands-ons jederzeit flüssig. Für die Multiplayer-Rennen – egal ob online oder offline – verzichteten die Big Moon Studios auch ausnahmsweise auf ihren Anspruch, die Rallye Dakar so realistisch wie möglich abzubilden, da man hier nicht zeitversetzt, sondern gemeinsam mit den anderen Mitspielern startet.



Die Strecken führen euch zumeist weg von der Straße und mitten durch die Wüste oder auch ein Flussbett.



Sämtliche Fahrzeuge, Piloten und Co-Piloten sind in *Dakar 18* offiziell lizenziert.

Mit den mächtigen Trucks machte es uns besonders viel Spaß, durch die Landschaft zu pflügen.

Laut Paulo Gomes soll es aber vor allem online viele Einstellungsmöglichkeiten geben, welche Fahrzeuge erlaubt sind oder nach welchen Regeln allgemein gefahren wird.

Apropos fahren: *Dakar* spielte sich in den Gebieten Perus, Boliviens und Argentiniens richtig gut und nachvollziehbar, war aber auch nicht so simulationslastig wie beispielsweise ein *Dirt Rally*. Sowohl Anfänger als auch Profis oder eher sowohl Fun-Racer als auch Sim-Fans werden mit dem Fahrverhalten gut klarkommen. Vielleicht ist es für die Arcade-Leute ein wenig knackig und für die Sim-Racer einen Ticken zu leichtgängig, doch spielerisch wird der Titel wohl beiden Lagern Spaß machen. Der Anspruch von *Dakar 18* liegt eben auch ganz klar in der Navigation, obwohl man merkt, dass Spieler mit Sim-Erfahrung etwas im Vorteil sind, gerade wenn es darum geht, die Leistung des Autos oder die Tücken der Gebiete sowie einiger Fahrmanöver abzuschätzen. In einem Racing-Seat habt ihr zudem hervorragendes Feedback und spürt genau, wie sich euer Vehikel auf dem jeweiligen Untergrund der zwölf bis zu zwei Stunden dauernden Etappen anfühlt. Beim Gamepad hingegen fehlte offenbar noch die Rumble-Funktion. Zudem steuerten sich die Motorräder noch ziemlich steif. Dies merkte Paulo Gomes jedoch selbst an und versicherte uns, dass am Fahrverhalten der Bikes bis zum Release noch ordentlich geschraubt werde.

Dakar 18 hat durch die Navigation eine hohe Einstiegshürde, doch wenn man sich mal ein wenig zurechtgefunden hat und erste Erfolge beim Lesen des Roadbooks sammelt, macht der Titel richtig viel Laune, entfacht eine unglaubliche Motivation und fühlt sich einfach erfrischend anders als bisherige Rennspiele an. Schon allein das Herumdüsen zwischen und auf den mehrere Häuser hohen Sanddünen erweckte bei uns eine kindliche Freude, die teilweise in Übermut gipfelte, sodass wir etwa zu schnell fuhren und unser Gefährt hart aufschlug. Macht ihr dies zu oft, geht das Vehikel natürlich kaputt. Einige Teile könnt ihr immerhin reparieren und büßt dadurch ein wenig Zeit ein. Manchmal werden bestimmte Teile aber auch so stark in Mitleidenschaft gezogen, dass sie bis zum (unfreiwilligen) Ende der Etappe zerstört bleiben.

Insgesamt gefiel uns *Dakar 18* richtig gut, aber ein paar kleinere Makel offenbarte das Rennspiel dann doch. So fallen beispielsweise häufig Clipping-Fehler auf, wenn man durch Büsche fährt, und die Kollisionsphysik ist (noch) nicht ganz optimal. So überschlug sich unser Auto schon mal etwas seltsam und mit dem Motorrad flog unser Fahrer manchmal vom Sattel, obwohl der Aufprall nach dem Sprung gar nicht so hart war. Hier sollten die Big Moon Studios noch etwas Arbeit reinstecken. Doch auch falls sie dies nicht tun sollten, sollten Rennspielfans diesen bereits jetzt überraschend guten und einfach mal erfrischend anderen Titel im Auge behalten. ❏


Ihr Mehrspieler-Freunde frohlocket: *Dakar 18* bietet sogar einen Splitscreen-Modus für lokale Rennen.

CHRISTIAN MEINT



„Rallye-Sim mal anders – auch Navigation kann Spaß machen!"

Die Big Moon Studios haben bislang nur kleine eigene Projekte gemacht oder Auftragsarbeiten für andere Studios erledigt und die letzten *Dakar*-Spiele vor langer, langer Zeit waren eher durchschnittlich, sodass ich bei meinem Besuch in Porto erst mal ein wenig skeptisch war. *Dakar 18* entpuppte sich jedoch als positive Überraschung und landete sofort auf meiner Einkaufsliste. Rein fahrerisch gibt es bessere Rennspiele, hier ist *Dakar 18* „nur" gut. Doch in Verbindung mit dem Fokus auf die korrekte Navigation macht der Titel nach etwas Eingewöhnung verdammt viel Laune. *Dakar 18* ist jederzeit fordernd, aber auch fair und der Rookie-Schwierigkeitsgrad führt einen gut an das Spiel heran. Wenn man nicht zu ungeduldig ist, stellen sich bald kleine Erfolge ein, die einen noch weiter motivieren, die Wegpunkte abzufahren.

Die Spielstätten wie etwa Schalkes VELTINS-Arena sehen mittlerweile auch aus der Außenperspektive beinahe täuschend echt aus.

Pro Evolution Soccer 2019

Genre: Fußball-Simulation
Entwickler: PES Productions
Publisher: Konami
Termin: 30. August 2018

Von: David Benke

Während eines Events in der VELTINS-Arena durften wir einen Blick auf *PES 2019* werfen. Wie sich der *FIFA*-Konkurrent schlägt, verraten wir in der Vorschau.

Seit wenigen Wochen ist der Deal offiziell: Der FC Schalke 04 ist neuerdings auch ein Partnerverein von *Pro Evolution Soccer 2019*. Um diese Kooperation zu feiern, lud der Revierklub zu einem Anspielevent in die eigene Heimspielstätte ein. Dort durften wir bereits vor dem offiziellen Release die PS4-Demo von Konamis Fußball-Simulation ausprobieren. Von der Meister-Liga oder dem myClub-Modus bekamen wir dabei zwar leider nichts zu sehen – angekündigte Neuerungen wie etwa die „Featured Players" blieben uns also zumindest zunächst vorenthalten. In zahlreichen Freundschaftsspielen konnten wir uns aber einen guten ersten Eindruck vom frischen Gameplay und der überarbeiteten Präsentation machen.

Authentische Stadien und Spieler

Gerade Letztere fällt unmittelbar ins Auge. Wenn wir zum ersten Mal den virtuellen Rasen betreten, macht sich der neue Look des Titels bemerkbar. Die Spielstätten wurden dank 3D-Scantechnik originalgetreu nachgebildet. Spielfeld und Außenansicht sehen ebenso wie der Spielertunnel täuschend echt aus. So können wir vor dem Anstoß verfolgen, wie die Kicker dort ungeduldig darauf warten, sich in die ersten Zweikämpfe zu stürzen. Das trägt zur einzigartigen Atmosphäre bei.

Auch sonst weiß *PES* optisch zu überzeugen. Da der Titel dieses Jahr nur für die aktuelle Konsolengeneration erscheint, konnten die Entwickler das Potenzial der Fox Engine voll auszuschöpfen. Die optimierte Grafik auf PS4, Xbox One und PC überzeugt so mit 4K-HDR-Unterstützung, knackiger Schärfe und einer knalligen Farbpalette. Die visuelle Darstellung, gerade in Bezug auf Licht-und-Schatten-Effekte, wurde zudem auf ein neues Level gehievt und hinterlässt ein komplett anderes Bild als noch im Vorgänger. Mithilfe der Enlighten Software werden Sonnen- und Stadionlicht nun natürlicher dargestellt. Zu guter Letzt hat Konami dem Publikum einige zusätzliche Details und Animationen spendiert sowie Schnee-Wettereffekte hinzugefügt. Diese sollen sich zukünftig sogar auf Spieler und Taktik auswirken.

Apropos Spieler: Die Akteure sehen ihren Vorbildern nun teils zum Verwechseln ähnlich. Sogar an ausgefallene Frisuren, etwa die von Frankreich-Star Paul Pogba, haben



Konami hat selbst die Spielertunnel der Arenen bis ins letzte Detail originalgetreu nachgebildet.



Spieler verhalten sich abhängig von ihrer Physis und ihren individuellen Fähigkeiten auch im Zweikampf unterschiedlich.

Dribbeln und Passen sind in *Pro Evolution Soccer 2019* noch einmal anspruchsvoller geworden.

die Entwickler gedacht. Hier und da wirken die Fußballer aber noch ein wenig plastikartig – gerade wenn wir nah ans Gesicht heranzoomen.

Realistisches Gameplay

Im Gameplay-Bereich scheint *PES 2019* zunächst dem Vorgänger recht ähnlich. Beim genaueren Hinsehen fällt dann aber auf, dass Konami an vielen kleinen Stellschrauben gedreht hat. Vor allem die Ballphysik wurde noch einmal überarbeitet. Das Leder verhält sich natürlicher, die Flugbahn berücksichtigt nun auch die Körperhaltung und die Art, wie die Kugel getreten wurde. Das macht Abschlüsse, auch aus der Distanz, vielversprechender und schöner anzuschauen. Wenn ein Schlenzer von der Strafraumkante den Keeper zu einer spektakulären Parade zwingt, ist das ein mitreißender Anblick – auch aufgrund neuer Schussmechaniken oder emotionalerer Reaktionen der Akteure.

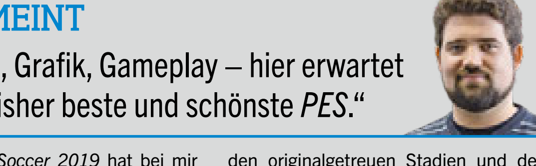
Beim Dribbling hat sich ebenfalls etwas getan. Dank des verbesserten Full-Body-Touch-Features spielen bei der Ballannahme nun Faktoren wie Ballposition oder Körperhaltung eine größere Rolle. Darüber hinaus führt *PES 2019* elf neue Fähigkeiten wie zum Beispiel den „Blinden Pass" oder den „Hohen Abschlag" ein. Diese verleihen jedem Kicker ein einzigartiges Spielgefühl. Insgesamt bewegen sich alle Akteure wesentlich geschmeidiger. Das liegt unter anderem auch an den neuen Animationen, die präzise Antäuschbewegungen und eine enge Ballführung ermöglichen. Darüber hinaus verlangt euch das Pass-System nun noch mehr Präzision ab. Zweikämpfe sind, auch aufgrund der klüger agierenden KI, anspruchsvoller geworden. Generell ist es schwieriger, Zugriff zu bekommen und Druck aufzubauen – gerade in der Endphase des Spiels.

Dann macht sich nämlich die Ermüdung euer Akteure bemerkbar. Spieler geben klare Hinweise, dass sie erschöpft sind, ihre sinkende Ausdauer schmälert die Leistung. Für den Sieg ist es also essenziell, rechtzeitig die richtigen personellen Entscheidungen zu treffen. Dabei helfen die neuen Quick-Subs, deren Prinzip bereits aus *FIFA* bekannt ist. Während einer Unterbrechung könnt ihr damit Spieler auswechseln, ohne dafür das Pausemenü zu öffnen. Über das Touchpad lässt sich jeder einzelne Spieler anwählen und adäquat ersetzen. So bleibt der Spielfluss erhalten. „*PES 2019* fühlt sich wirklich wie Fußball an", meint daher auch Franchise-Veteran und Schalke E-Sport-Profi Matthias Winkler.

Ligen und Legenden

Abschließend kommt man natürlich nicht am Thema Lizenzen vorbei. Schließlich muss Konami künftig ohne die Champions- oder Europa-League-Rechte auskommen. Die Macher haben aber eine passende Antwort parat: *Pro Evolution Soccer 2019* enthält neun lizenzierte Ligen – etwa die türkische Süper Lig oder die Russian Premier Liga. Auch auf drei Vertreter aus der Bundesliga dürfen sich Fans freuen. Außerdem wartet der Titel mit 25 Legenden wie zum Beispiel David Beckham auf. ❑

DAVID MEINT



„Lizenzen, Grafik, Gameplay – hier erwartet uns das bisher beste und schönste *PES*."

Pro Evolution Soccer 2019 hat bei mir sowohl grafisch als auch spielerisch einen überzeugenden Eindruck hinterlassen. Konamis Fußball-Simulation fühlt sich insgesamt sehr rund an – im Vergleich zum Vorgänger noch einmal etwas langsamer und bedächtiger. Die Entwickler haben an den richtigen Stellen angesetzt und sind einem vollkommen realistischen Spielerlebnis einen weiteren Schritt nähergekommen. Mit den originalgetreuen Stadien und der neuen Beleuchtung wird das Spektakel auf dem Rasen zudem noch ansprechender inszeniert. Lennart Bobzien, der European PES Brand Manager, meinte zu mir: „Wenn Du echten Fußball erleben möchtest, ist es *Pro Evolution Soccer*." Diese Aussage möchte ich so noch nicht unterschreiben. Für mich als langjähriger *FIFA*-Anhänger spielt sich es aber schon einmal erfrischend anders.

Ganz gleich ob Osnabrück gegen Münster oder Manchester City gegen ManU – Derbys gibt es dank der vielen Lizenzen reichlich in *FIFA 19*.

FIFA 19

Königliche Atmosphäre, harte Zweikämpfe – unsere Hands-on-Vorschau zum neuen EA-Kicker. **Von:** David Martin & Sascha Lohmüller

Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Canada
Publisher: Electronic Arts
Termin: 28. September 2018

Die Lizenz für die UEFA Champions League und Europa League dürfte zu den großen Zugpferden von *FIFA 19* zählen. Dabei stellt die Königsklasse für die Entwickler nicht nur eine weitere Lizenz dar, wie Gameplay-Produzent Samuel Rivera auf einem Anspiel-Event in der Münchener Allianz Arena verrät. Spieler sollen den Glanz und die Atmosphäre des wichtigsten Turniers im europäischen Vereinsfußball hautnah miterleben können. In *FIFA 19* lässt sich die Königsklasse in verschiedenen Modi bestreiten: Im klassischen Tournament-Mode kickt ihr mit einem beliebigen Team um den Henkelpott. Auch in der Karriere und im Story-Modus The Journey spielt die CL eine wesentliche Rolle.

Auch in Sachen Gameplay hat sich bei *FIFA 19* einiges getan. Rivera verspricht, dass Spieler bei *FIFA 19* „mehr Kontrolle auf dem Spielfeld" erhalten sollen. Auf dem Event stellten uns die Entwickler vier Neuerungen genauer vor: Active Touch System, Dynamic Tactics, 50/50 Battles und Timed Finishing.

Active Touch System

Das neue System soll Kontexte im Spielgeschehen erkennen können. Spieler können somit das Spiel „lesen" und besser agieren, beispielsweise schneller und effizienter Räume erkennen. Zudem sollen die Ballannahmen und Ballberührungen grundlegend verändert worden sein. Das sorgt für engere Ballführung, größeren Spielfluss, mehr Kreativität und mehr Spielerpersönlichkeit. Neu sind außerdem etliche First-Touch-Tools, darunter verdeckte Ballannahmen, Flickup-Volleys oder fähigkeitsspezifische Animationen, etwa Neymars Trap, um Gegner zu überspielen und Torchancen herauszuholen. Viele weitere neue Flicks und Skill-Moves sind ebenfalls dabei.

Dynamische Taktiken

Mit den „Dynamic Tactics" versprechen die Entwickler ein komplett überarbeitetes System für taktische Spielvarianten. Somit gibt es umfangreichere Anpassungsoptionen vor der Partie und mehr Optionen für dynamische Änderungen im laufenden Spiel. Jede Taktikvariante soll Formationen, Mentalitäten und offensive wie defensive Spielstile vereinen. In den Menüs lässt sich etwa einstellen, wie viele Spieler sich bei einer Situation im Strafraum aufhalten sollen. Bekommt ihr gegen Ende einer Partie also eine Ecke, entscheidet ihr, ob sich sämtliche Spieler in den Strafraum begeben sollen. Das wäre zum Beispiel bei einem Rückstand eine bewährte Methode, um den Ball doch noch über die Linie


Mit den dynamischen Taktiken habt ihr viel bessere Kontrolle über euer Team auf dem Feld – und betreibt beispielsweise frei nach Lothar Matthäus effektives „Diggi Dagga".


Dank der neuen Lizenzen für Champions (und Europa) League wirken die europäischen Cups gleich noch mal deutlich atmosphärischer.

EA führt bei *FIFA 19* viele neue Flicks und Skill Moves ein, darunter auch einige persönliche Tricks wie Neymars Trap.

drücken zu können. Allerdings steigt bei dieser gnadenlosen Offensive auch die Gefahr eines gegnerischen Konters.

Im Spielverlauf von *FIFA 19* entscheidet ihr anhand der gewohnten Regler (per Steuerkreuz), wie defensiv oder offensiv euer Team ausgerichtet sein soll. Anhand eines Videos stellten uns die Entwickler ein Beispiel für „hohen Druck“ vor. Hier laufen die Mitspieler die Gegner permanent an, um Fehlpässe zu provozieren. Die eigenen Kicker üben somit permanent Druck auf den Gegner aus. Bei „niedrigem Druck“ gewähren sie dem Gegner mehr Raum, lassen ihn etwa den Ball in der Abwehrreihe hin- und herspielen. Den Angriff starten eure Spieler erst ab der Mittellinie. Bei der Option „Heavy Touch“ wiederum sind die Spieler auf einen hohen Ballbesitz aus und bieten sich gezielter an – und stehen spürbar enger zueinander.

50/50 Battles

Auch die Zweikämpfe wurden überarbeitet. „Die Reaktionsschnelligkeit des Benutzers und die Werte der Spieler entscheiden darüber, wer freie Bälle erobern kann. Dank erhöhter Mitspieler-Intelligenz und noch besserer Raumübersicht ist jeder Zweikampf im Duell um den Ballbesitz enorm wichtig“, erklären die Entwickler. Auch dieses Feature stellten sie in einem Video vor. Speziell geht es darum, was passiert, wenn zwei Spieler aufeinander zu rennen, um einen liegen gebliebenen Ball zu erobern. War es in früheren *FIFA*-Versionen so, dass ein Spieler im letzten Moment noch zurückzog, sollte er den Ball nicht mehr erhalten, geht es bei *FIFA 19* etwas rabiater zur Sache.

Hier kann es durchaus vorkommen, dass zwei Spieler aufeinanderrasseln und das Gerangel entscheidet, wer den Ball schließlich behaupten kann. Die Animationen hinterlassen einen guten Eindruck. Für unseren Geschmack fällt das Zweikampfgerangel in manchen Situationen aber zu wuselig aus. Zudem kommt es hin und wieder vor, dass sich Spieler ineinander verhaken. Und auch wenn wir körperbetonten Fußball schätzen: Beim Zweikampfverhalten muss EA noch nachjustieren – in der Demo wirken direkte Duelle einen Tick zu holprig.

Timed Finishing

Zu den Neuerungen zählt auch ein Abschlusstiming-System, das sich wahlweise verwenden lässt und wohl vorrangig an Kicker richtet, die mehr Kontrolle beim Abschluss wünschen – und gute Reflexe haben. Um das System zu aktivieren, tippt ihr die Schusstaste bei einem Schussversuch doppelt an. Beim zweiten Antippen erscheint eine Schussanzeige über dem Spieler. Landet die im grünen Bereich, kommt der Schuss optimal. Andernfalls landet der Ball auch mal im Oberrang. Bei unserem Anspielen sind die perfekten Bälle nur selten gelungen – das neue System braucht eine gewisse Einarbeitungszeit. Mit dem Abschlusstiming wollen die Entwickler für individuelle Torschusszenen sorgen. Wer das Feature nicht verwenden will, kommt auch durch das einfache Drücken der Schusstaste zum Abschluss – das funktioniert nach wie vor. ❑



Mit Timed Finishing lassen sich präzise Schüsse aufs Tor abgeben – allerdings nur mit reichlich Übung.



Die Atmosphäre von *FIFA 19* ist erstklassig. In der finalen Version läuft Ronaldo übrigens natürlich im Juventus-Turin-Trikot auf.

Total War: Three Kingdoms

Genre: Strategiespiel
Entwickler: Creative Assembly
Publisher: SEGA
Termin: Frühjahr 2019

Die wuseligen Echtzeit-Massenschlachten gehören einfach zu *Total War* dazu. Beim Probespiel wurden unsere Einheiten bei einem Nachteinsatz hinterrücks aus dichtem Waldbestand angegriffen.

Es wird wieder klassisch: Wir haben *Total War: Three Kingdoms* direkt vor Ort beim Entwickler im britischen Horsham gespielt.

Von: Ulrich Wimmeroth, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Matti Sandqvist

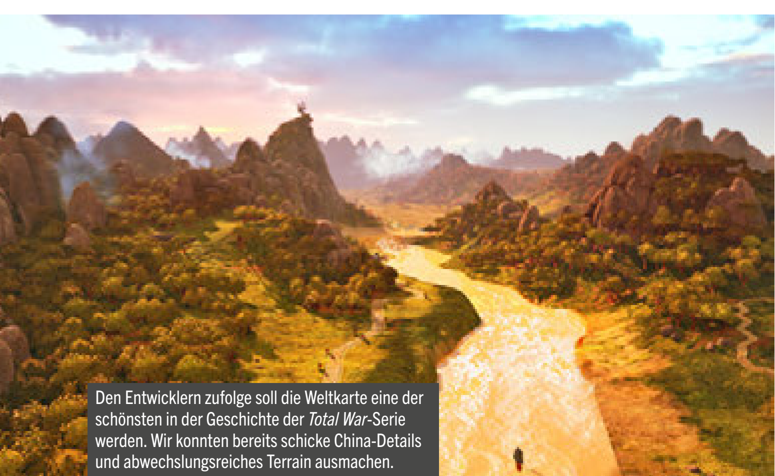
China im zweiten Jahrhundert: Die herrschende Han-Dynastie zerfällt und stürzt das Riesenreich ins Chaos, während im Hintergrund der Tyrann Dong Zhuo die Fäden zieht und die Macht an sich reißen will. Aber so leicht lassen sich die mächtigen Clans im feudalen China nicht unterdrücken – und setzen ihrerseits zum Kampf um den Thron an. Diese historisch akkurate Ausgangslage dient als Startpunkt für das erste, klassische *Total War* nach *Total War: Attila* – das abgespeckte *Total War Saga: Thrones of Britannia* mal außen vor gelassen. Euer Ziel in der gewohnt umfangreichen Kampagne: Ihr wählt eine von insgesamt elf Fraktionen aus, rekrutiert Truppen, erobert Ländereien, schmiedet Bündnisse, bringt Dong Zhou, seinen kampferprobten Adoptivsohn Lü Bu sowie die unliebsame Konkurrenz zu Fall und schwingt euch zum unangefochtenen Herrscher des neu geeinten Imperiums auf.

Klingt simpel? Ist aber – wie es sich für ein anspruchsvolles Strategiespiel der Marke *Total War* gehört – nur mit strategischem Kalkül und reichlich taktischem Geschick zu bewerkstelligen. Wir konnten bei den Entwicklern im englischen Horsham bereits eine Schlacht in *Total War: Three Kingdoms* schlagen und gerieten mit den Helden des Sun-Clans in einen Hinterhalt von Dong Zhuo.

Überfall bei Nacht

Nichtsahnend patrouillieren Sun Ren und Sun Quan, Tochter und Sohn des mächtigen Kriegsherren Sun Jian, mit einer kleinen Schar an Einheiten eine dicht bewaldete Gegend. In der Dunkelheit der Nacht kommt der Überfall vollkommen überraschend für uns, und die ersten Pfeilhagel aus dem Dickicht dezimieren empfindlich die Reihen unserer Speerträger und Kavallerie. Blitzschnell sammeln wir unsere Truppen und schicken diese dem im Wald verborgenen Feind entgegen.

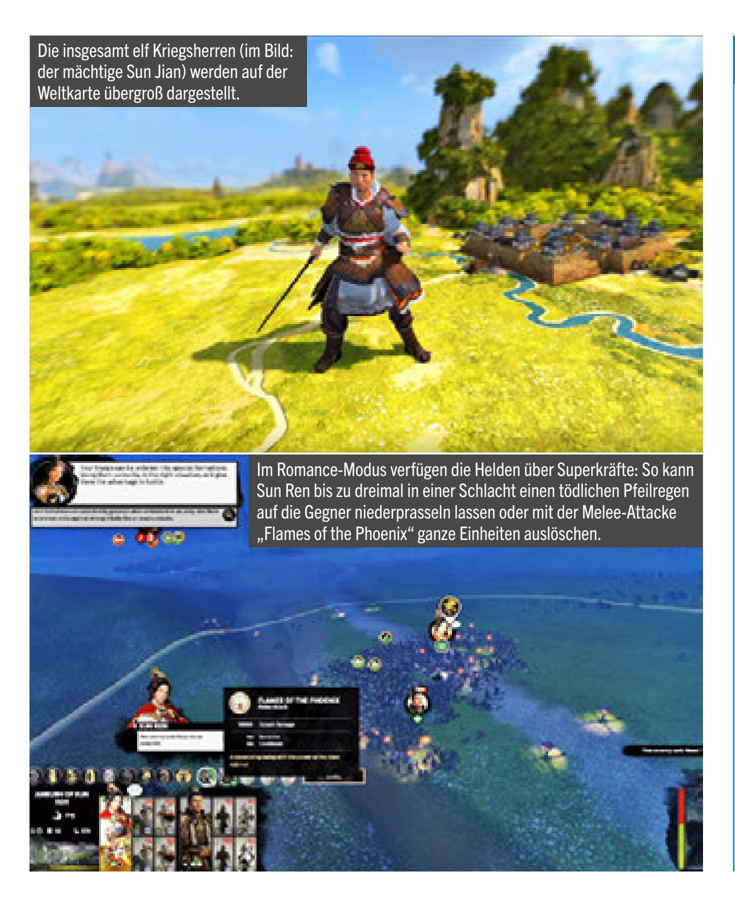
Das Stein-Schere-Papier-Prinzip der wuseligen Massenschlachten dürfte dabei jedem *Total*



Den Entwicklern zufolge soll die Weltkarte eine der schönsten in der Geschichte der *Total War*-Serie werden. Wir konnten bereits schicke China-Details und abwechslungsreiches Terrain ausmachen.



Die Einheiten können in der Schlacht per Mausklick spezielle Formationen einnehmen. Mit dem innen offenen Quadrat lässt es sich am besten nach allen Seiten verteidigen.



Die insgesamt elf Kriegsherren (im Bild: der mächtige Sun Jian) werden auf der Weltkarte übergroß dargestellt.

Im Romance-Modus verfügen die Helden über Superkräfte: So kann Sun Ren bis zu dreimal in einer Schlacht einen tödlichen Pfeilregen auf die Gegner niederprasseln lassen oder mit der Melee-Attacke „Flames of the Phoenix“ ganze Einheiten auslöschen.

DU DARFST NIEMANDEM VERTRAUEN!

Zwar gab es in früheren *Total War*-Spielen schon Spione und Agenten, aber noch nie waren die Möglichkeiten der Sabotage so weitreichend wie in *Total War: Three Kingdoms*.

„Wenn du eine Fraktion vernichtet hast, kann es sein, dass sich die überlebenden Generäle in deinen Dienst stellen wollen. Aber kannst du dir wirklich sicher sein, dass sie dir auch treu ergeben sein werden und nicht insgeheim Rachepläne schmieden?“, erklärt uns Game Director Janos Gaspar im Interview. Beispiel: Ihr habt einen Vertrauten aufgepäppelt, ihn zum General oder gar Gouverneur befördert – und auf einmal stellt sich heraus, dass dieser schon seit Langem für eine andere Fraktion arbeitet und sich überraschend gegen euch stellt. Ein frisches Feature, das besonders im Mehrspieler-Modus taktische Finessen verspricht.



Game Director Janos Gaspar und Game Designer Leif Burrows von Creative Assembly standen den Journalisten für Interviews zur Verfügung.

War-Fan bestens bekannt sein: Speerträger metzeln berittene Gegner nieder, können sich aber kaum gegen Pfeilbeschuss schützen. Gegen Bogenschützen sind Nahangriffe der Schwertträger-Einheiten oder eine Attacke der Kavallerie besonders wirksam. Zudem können Einheiten per Mausklick defensive und offensive Schlachtformationen einnehmen, sich beispielsweise in einer Schildkrötenformation gesichert vorwärts bewegen oder ein Viereck bilden, um sich von allen Seiten vor Angriffen zu schützen.

Während wir die ersten Angreifer vernichtend schlagen, taucht bereits Verstärkung in Form einer ganzen Armee auf, die sich – auf der Minimap gut erkennbar – schnell auf uns zu bewegt.

Flucht ist eine Option

Um in der Schlacht den Sieg zu erringen, können wir uns der Herausforderung stellen und alle Feinde erlegen. Alternativ treten wir den geordneten Rückzug an, um empfindliche Verluste, die Auswirkung auf den weiteren Spielverlauf haben, zu vermeiden. Wir entscheiden für die Flucht-Variante und nehmen die Beine in die Hand. Der Fluchtpunkt befindet sich am unteren Ende der Karte und wir schicken die meisten Einheiten auf direktem Weg in die Sicherheit.

Damit uns der Feind nicht in den Rücken fällt, nutzen wir die strategischen Besonderheiten des Terrains aus und postieren einige Bogenschützen auf einem Hügel: Die erhöhte Position verschafft uns einen Angriffsbonus gegenüber dem zahlenmäßig überlegenen Feind, dessen Attacke im Pfeilhagel steckenbleibt. Außerdem setzen wir noch umliegende Waldstücke in Brand, die effektvoll in Flammen aufgehen, dem Feind jeglichen Sichtschutz nehmen und ihn dazu zwingen, einen Umweg einzuschlagen. Nachdem unsere letzte Einheit den Fluchtpunkt passiert hat, ist die Schlacht gewonnen. Zugegebenermaßen nicht sehr heroisch, aber effektiv, denn die wichtigen Einheiten können nun weiter an unserer Seite kämpfen.

Legendäre Helden

Total War: Three Kingdoms bietet zwei Spielmodi an. Zum einen den Klassik-Modus, der sich an die Fans der klassischen *Total War*-Reihe richtet und die Begebenheiten der Zeit der Drei Reiche in China wie gewohnt als spielbaren Geschichtsunterricht historisch akkurat abhandelt. Zum anderen aber auch einen Romance-Modus, der auf den Schilderungen des Schriftstellers Luo Guanzhong in seinem Epos *Die Geschichte der Drei Reiche* (*Romance of the Three Kingdoms*) basiert. Hier stehen die Helden dieser Zeit im Vordergrund und verfügen in der Geschichts-Romantisierung allesamt über übermenschliche Fähigkeiten. So stehen der Befehlshaberin Sun Ren mehrfach in der Schlacht ausführbare Spezialattacken zur Verfügung, die klar in den Bereich der Fantasy gehören. Mit der verheerenden Pfeilattacke „Heartseeker“ kann die kampflustige Streiterin feindlichen Generälen enormen Schaden zufügen. Setzt ihr mit dem Spezialangriff „Flames of the Phoenix“ nach, lassen sich mit der Heldin ganze Einheiten des Gegners im Handumdrehen auslöschen.

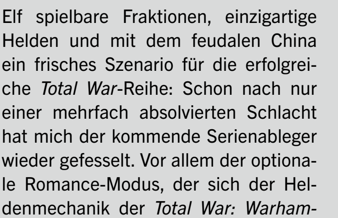
Ihr Bruder Sun Quan dagegen ist eher ein Support-Charakter, der mit Buffs die Moral und Angriffsstärke der Truppe steigert. Beide können nicht nur aus sicherer Entfernung den Feind beharken, sondern auch mit gegnerischen Generälen in ein Duell einsteigen. Der optisch effektvoll in Szene gesetzte Kampf Held gegen Held ist ein wirkungsvolles taktisches Mittel, um das Ruder noch einmal herumzureißen, wenn es auf dem Schlachtfeld kritisch wird. Wird ein Befehlshaber der Gegner getötet oder zum Rückzug gezwungen, dann ist es vorbei mit der Kampfmoral, und die feindlichen Einheiten des Generals flüchten Hals über Kopf.

Im fertigen Spiel soll es insgesamt fünf Klassen geben, die über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen. Da ihr gleichzeitig bis zu drei Generäle in den Echtzeit-Schlagabtausch mitnehmen könnt, eröffnen die Kombinationsmöglichkeiten der Klassen reichlich strategischen Spielraum. ❑



MATTI MEINT

„Der optionale Romance-Modus sorgt für Fantasy-Flair auf dem Schlachtfeld.“



Elf spielbare Fraktionen, einzigartige Helden und mit dem feudalen China ein frisches Szenario für die erfolgreiche *Total War*-Reihe: Schon nach nur einer mehrfach absolvierten Schlacht hat mich der kommende Serienableger wieder gefesselt. Vor allem der optionale Romance-Modus, der sich der Heldenmechanik der *Total War: Warhammer*-Spiele bedient und Fantasy-Flair aufs Schlachtfeld bringt, gefällt mir richtig gut. Für Hardcore-Strategen bietet sich indes der Klassik-Modus ohne Generäle mit Superkräften an. Optisch macht das Taktik-Schwergewicht im schicken China-Design bereits ebenfalls ordentlich was her und bietet einen neu hinzugefügten Tag-und-Nacht-Wechsel auf der Weltkarte, ein schlankeres Benutzer-Interface und ein deutlich erweitertes Spionage-Feature. Hier kann eigentlich kaum mehr etwas schiefgehen!

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

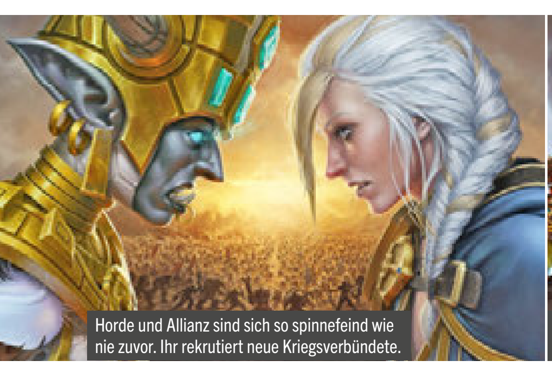
WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH

Azeroth brennt – und ihr seid mittendrin!

Die inzwischen siebte *WoW*-Erweiterung ist da und lockt Veteranen wie Neulinge hinter dem Ofen hervor. Denn die Story hat es in sich! Sylvanas, Kriegshäuptling der Horde, hat die Nachtelfen-Heimat Darnassus abgefackelt. Allianz-Boss Anduin Wrynn rächt sich mit einem Angriff auf die Unterstadt, das Hoheitsgebiet der Untoten. Es herrscht Krieg in Azeroth, Horde und Allianz sind sich so feindlich gesinnt wie noch nie zuvor – und ihr seid mittendrin. Mit euren Helden schickt ihr euch an, die Seeflotten der Kul Tiraner für die Allianz beziehungsweise der Zandalari für die Horde zu rekrutieren, um eurer Fraktion die Vorherrschaft über Azeroth zu sichern. Während der neuen Abenteuer auf den beiden Rieseninseln Kul Tiras und Zandalar spielt ihr euren Helden auf das Höchstlevel 120 und stattet ihn mit neuen, schlagkräftigen Argumenten aus – also mächtigen Waffen und Rüstungen. Ebenfalls stets in eurem Gepäck: das legendäre Artefakt Herz von Azeroth, eine Halskette, die nicht nur euren Recken Stück für Stück stärker macht, sondern auch latente Kräfte in besonderen Gegenständen weckt. Diese Azeritrüstungen wiederum bieten euch coole Boni, wenn ihr euer Herz von Azeroth mit dem Erz Azerit füttert.

Battle for Azeroth liefert euch eine spannende Hauptstory, während ihr euch außerdem mit den Problemen beider Inselreiche herumschlaget. Macht etwa Jagd auf die hinterlistigen Hexen in den Wäldern von Drustvar! Gänsehautfeeling und Erinnerungen an die kultige Blair-Hexe sind da vorprogrammiert. Oder erforscht die Mysterien düsterer, bluttrinkender Trolle, die gewaltige Gottheiten zum Leben erwecken wollen! Erkundet während eurer Reise zehn Instanzen und den Titanenschlachtzug Uldir! In brandneuen *WoW*-Features, etwa einer umfangreichen Kriegskampagne und von *Warcraft*-Strategiespielen inspirierten Kriegsfronten, wird zum Kampf gegen die verhassten Feinde geblasen. Kurzweilige Inselexpeditionen runden das Angebot der *WoW*-Erweiterung ab. Für die Horde – oder für die Allianz! ❑

Info: www.blizzard.com



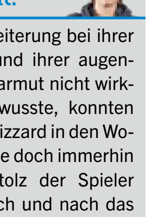
Horde und Allianz sind sich so spinnefeind wie nie zuvor. Ihr rekrutiert neue Kriegsverbündete.



Es geht ums Azerit! Ihr jagt dem merkwürdigen neuen Metall hinterher.



Susanne* meint:



Wenngleich die Erweiterung bei ihrer Ankündigung aufgrund ihrer augenscheinlichen Inhaltsarmut nicht wirklich zu begeistern wusste, konnten die Entwickler von Blizzard in den Wochen vor dem Release doch immerhin auf den Fraktionsstolz der Spieler setzen – und so nach und nach das Freudenfeuer schüren. *Battle for Azeroth* macht Spaß und bietet tolle neue Inhalte, die selbst Veteranen für einige Zeit bei Laune halten werden.

* Redakteurin bei der Schwesterzeitschrift „PCG MMORE"

HAKENKREUZE IN SPIELEN

Verbot aufgehoben



Ob Bethesda die internationale Version von *Wolfenstein 2* nochmals von der USK prüfen lässt, ist nicht bekannt – möglich wäre es nun zumindest.

Computerspiele dürfen in der deutschen Fassung künftig Symbole verfassungswidriger Organisationen zeigen – nach Prüfung des Einzelfalls. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) hat ihre Praxis im Verfahren zur Altersfreigabe von Spielen geändert, in denen Symbole wie Hakenkreuze vorkommen. Bei ihrem Prüfverfahren kann die USK fortan die sogenannte Sozialadäquanzklausel mit einbeziehen. „Damit können solche Computerspiele eine Altersfreigabe der USK erhalten, in denen die Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen von den USK-Gremien als sozialadäquat beurteilt wird", teilte die USK mit. ❑

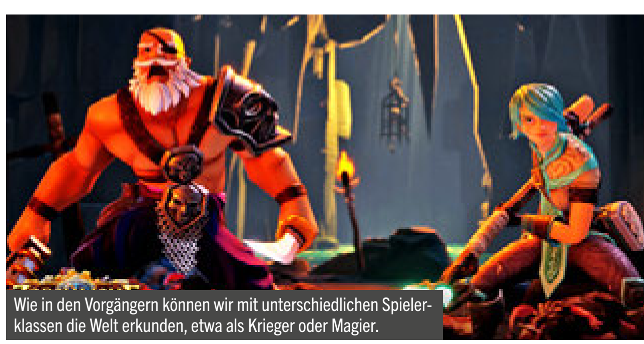
Info: www.usk.de

TORCHLIGHT: FRONTIERS

Überraschung!

Mit der Ankündigung von *Torchlight: Frontiers* haben wohl nur die wenigsten gerechnet. Erst vor einem Jahr mussten die Macher der beiden Vorgänger, Runic Games, nämlich ihre Pforten schließen. Wer nun befürchtet, das neue *Torchlight* würde von einem unerfahrenen Team entwickelt, darf beruhigt aufatmen: Max Schaefer, einer der Schöpfer von *Diablo* und Mitgründer von Runic Games, ist auch für die Entwicklung von *Torchlight: Frontiers* zuständig! Das Spiel soll die wichtigsten Elemente der Serie verbinden und eine dynamisch generierte Spielwelt bieten. Erneut können Spieler gemeinsam mit Freunden die Welt erkunden und gegen verschiedene Feinde und Kreaturen kämpfen. Erscheinen soll das Action-RPG im nächsten Jahr. ❑

Info: www.echtragames.com



Wie in den Vorgängern können wir mit unterschiedlichen Spielerklassen die Welt erkunden, etwa als Krieger oder Magier.

MOBILE-GAMES-CHECK

powered by honor





An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion-Apps.

CAN KNOCKDOWN 3

Mobiles Dosenwerfen

In Zeiten von Smartphones und Co. müsst ihr für spaßiges Dosenwerfen nicht mehr viel Geld bei einer Jahrmarkt-Bude investieren, selbst Dosen und Bälle sammeln oder überhaupt noch vor die Tür gehen: Dank *Can Knockdown 3* (und der Vorgänger 1 und 2) habt ihr das Dosenwerfen jederzeit griffbereit in eurer Hosentasche dabei oder wo auch sonst ihr euer Smartphone normalerweise einsteckt. Das Spiel konzentriert sich auf den Spaß am Dosenwerfen und bietet zahlreiche Levels, unterteilt in mehrere Welten. Je nach erreichter Punktzahl erhaltet ihr bis zu drei Sterne, von denen ihr festgelegte Mengen benötigt, um weitere Welten freizuschalten. Neben normalen Dosen werft ihr eure Bälle unter anderem auch auf spezielle Varianten wie explosive Dosen, das sorgt für Abwechslung und Spielspaß. Grafik und Musik kommen realistisch daher und erzeugen eine stimmige Hintergassen-Atmosphäre.

INFOS

GENRE: Arcade
ENTWICKLER: Infinite Dreams
PLATTFORM: Android, iOS
PREIS: Free2Play

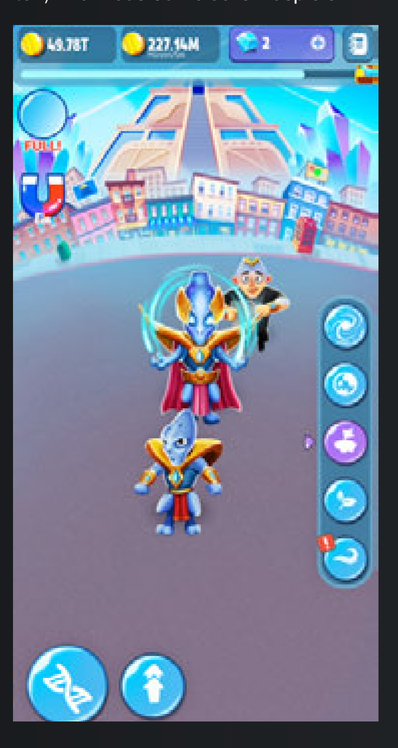
WERTUNG



HUMAN EVOLUTION

DNA bis Singularität

In diesem Clicker-Game für euer Smartphone fangt ihr ganz unten an – also wirklich ganz unten, nämlich auf DNA-Ebene! Zu Beginn des Spiels erscheint regelmäßig ein neuer Strang Erbgut, zwei von ihnen kombiniert ihr zu einem Bakterium, wiederum zwei hiervon zu einer Amöbe. Zwei Amöben werden zu einer Anlage, zwei Anlagen zu einem Schalentier, zwei Schalentiere zu einem Fisch. So geht das immer und immer weiter, ihr spielt also die Evolution nach. Doch damit nicht genug: Auch darüber hinaus entwickelt ihr die Lebensformen immer weiter, bis hin zu lebendigen intergalaktischen Planeten und schließlich zur Singularität! Mit normalem Geld und Premium-Währung dürft ihr dauerhafte Power-ups aktivieren, die das Vorankommen enorm beschleunigen. Die Premium-Währung ist fair integriert und Geld-Ausgeben nicht nötig, um das Game durchzuspielen.



INFOS

GENRE: Arcade
ENTWICKLER: WazzApps Casual
PLATTFORM: Android
PREIS: Free2Play

WERTUNG



JETPACK JOYRIDE

Rennen ohne Ende

Jetpack Joyride gehört heutzutage quasi schon zu den Klassikern der Endlos-Runner auf Mobilgeräten und stellt überhaupt eines der besten Spiele für Smartphones dar. Ihr übernehmt die Rolle des Grammophon-Verkäufers Barry, der in einem geheimen Labor mächtige Jetpacks stiehlt und abhauen muss. Dabei spielt ihr die actiongeladene Flucht. Diese führt euch an allerhand gefährlichen Hindernissen vorbei: Unzählige Wissenschaftler, Laser, Barrikaden, Raketen und vieles mehr machen euch das Leben in *Jetpack Joyride* schwer. Außerdem sammelt ihr Geld, dass ihr für neue Fahrzeuge, Upgrades und Power-ups ausgeben könnt, was sinnvoll ist, um immer bessere Highscores zu erzielen, euer Spielziel. Gelegentlich habt ihr die Möglichkeit, eine Kiste aufzusammeln, die euch mächtige Fahrzeuge wie einen Roboter oder einen gigantischen Metall-Drachen zur Verfügung stellt, mit deren Hilfe ihr noch weiter vorankommt. Die In-App-Käufe sind nicht nötig.



INFOS

GENRE: Endlos-Runner
ENTWICKLER: Halfbrick Studios
PLATTFORM: Android, iOS
PREIS: Free2Play

WERTUNG



MOST WANTED

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



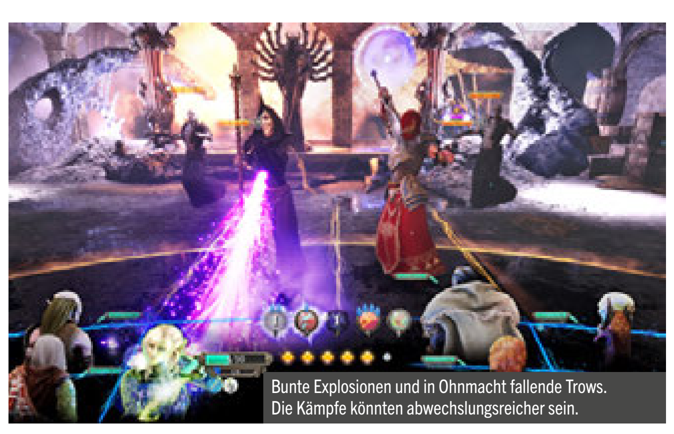
PAULA SPRÖDEFELD

THE BARD'S TALE 4: BARROWS DEEP

„Lasset uns gemeinsam ein Liedchen singen."

Genre: Action-RPG
Entwickler: inXile Entertainment
Publisher: inXile Entertainment
Termin: 18. September 2018

Das Sommerloch ist vorbei! Zumindest so halbwegs. Die Spieleauswahl ist noch ein wenig spärlich, aber es geht schon wieder los. Jetzt werden sich viele wundern, dass gerade ich *The Bard's Tale 4: Barrows Deep* gewählt habe. Nein, ich habe die Vorgänger nicht gespielt. Zum Zeitpunkt von deren Release steckte ich noch nicht mal in den Kinderschuhen. Trotzdem (und weil Matthias schon *Shadow of the Tomb Raider* gewählt hat) gefällt es mir wirklich gut, was inXile Entertainment da mit der Quasi-Neuauflage von *The Bard's Tale* vorhat. Wie ihr bestimmt in meiner Vorschau zum Spiel gelesen habt, hat *The Bard's Tale* eine optische und technische Grunderneuerung erfahren, wobei die Geschichte, der Handlungsort und das Gameplay in großen Teilen gleich geblieben sind. Ihr spielt immer noch einen Barden (oder eine der anderen Klassen wie Heiler oder Krieger) und versucht, die Stadt Skara Brae einmal mehr vor dem Untergang zu retten. Obwohl ich die alten Teile nie gespielt hatte, fühlte ich mich in der hübschen, mittelalterlichen Stadt sofort wohl. Die Begeisterung der Entwickler hat mich so fasziniert, dass ich wirklich gespannt bin, wie sie die Geschichte des Barden in das 21. Jahrhundert bringen. Die Kämpfe sind hübsch gestaltet und die Welt von Skara Brae hat so viel zu bieten, dass ich gar nicht weiß, wo genau ich anfangen soll. Außerdem ist der Humor immer noch lustig und für die Fans der alten Spiele gibt's immer wieder Anspielungen auf die verschiedensten Dinge und Orte der früheren Games. Aber, wie ihr seht, können auch Menschen von dem Rollenspiel begeistert werden, die keine Ahnung von Teil 1 bis 3 haben. Also, nehmt die Laute, Flöte oder das Xylophon in die Hand und kommt am 18. September mit nach Skara Brae!


Bunte Explosionen und in Ohnmacht fallende Trows. Die Kämpfe könnten abwechslungsreicher sein.



ANDREAS SZEDLAK

FIFA 19

„Ich verspreche mir einiges von den dynamischen Taktiken."

Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Canada
Publisher: Electronic Arts
Termin: 28. September 2018

Cristiano Ronaldo verlässt das weiße Ballett und schließt sich der alten Dame an. Was ganz Madrid zu Tode betrübt und die Juventus-Fans in einen Freudentaumel verfallen lässt, das treibt den *FIFA 19*-Machern die Schweißperlen auf die Stirn. Der ursprüngliche Packshot ist nun für die Tonne. Geschenkt, Zeit für ein Fotoshooting im Juventus-Jersey blieb genug. Allerdings spielt Cristiano Ronaldo auch im Storymodus The Journey eine wichtige Rolle und da sollte der Weltfußballer natürlich nicht mehr im Trikot von Real Madrid auftauchen. Es ist also viel Nacharbeit nötig, doch das *FIFA*-Team ist groß genug, dass sie die Änderungen in der gewohnten Perfektion implementieren können. Mehr Skepsis schleicht sich bei den ganzen Neuerungen ein, die sich wie gewohnt hinter Marketing-Begriffen wie 50/50-Battles oder Active Touch System verbergen. In der Theorie hören sich die Veränderungen stets sinnvoll an, doch sie verbessern zumeist das Offensivspiel, was letztlich zu unrealistisch vielen Torchancen führt. Einiges verspreche ich mir von den dynamischen Taktiken, die ich vor jedem Match festlegen kann. Wenn ich zum Beispiel kurz vor Schluss in Führung liege, dann möchte ich nicht, dass sich die gesamte Offensivabteilung in meinen Entlastungsangriff einschaltet, sondern bis auf zwei oder drei Spieler alle Akteure hinten bleiben. Wie man heutzutage den Gegner beim Spielaufbau anläuft und ihn zum Befreiungsschlag zwingt, erlebt man beim echten Fußball momentan ebenfalls ständig – in der *FIFA*-Serie war mir das Pressing bislang immer zu zögerlich. Gut für EA, dass sie sich die Champions-League-Lizenz sichern konnten. Die Präsentation erweist sich bereits als prächtig (siehe *FIFA 19*-Vorschau in dieser Ausgabe), jetzt muss nur noch das Gameplay Königsklassen-Niveau erreichen.



Den Packshot haben die *FIFA*-Macher inzwischen ausgetauscht. Ronaldos Body zieren nun Längsstreifen.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Shadow of the Tomb Raider
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Eidos Montreal
Publisher: Square Enix
Termin: 14. September 2018

FIFA 19
Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Canada
Publisher: Electronic Arts
Termin: 28. September 2018

Assassin's Creed: Odyssey
Genre: Action-RPG
Entwickler: Ubisoft Quebec
Publisher: Ubisoft
Termin: 5. Oktober 2018

Battlefield 5
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Dice
Publisher: Electronic Arts
Termin: 19. Oktober 2018

Fallout 76
Genre: Online-Action-RPG
Entwickler: Bethesda
Publisher: Bethesda
Termin: 14. November 2018

Life is Strange 2: Ep. 1
Genre: Adventure
Entwickler: Dontnod Entertainment
Publisher: Square Enix
Termin: 27. September 2018

Forza Horizon 4
Genre: Rennspiel
Entwickler: Playground Games
Publisher: Microsoft
Termin: 2. Oktober 2018

Call of Duty: Black Ops 4
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Treyarch
Publisher: Activision
Termin: 12. Oktober 2018

Hitman 2
Genre: Action
Entwickler: IO Interactive
Publisher: Warner Bros.
Termin: 13. November 2018

Darksiders 3
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Gunfire Games
Publisher: THQ Nordic
Termin: 27. November 2018



TWO POINT HOSPITAL

„Achtung, eine Schwester bitte zur Pharma-Theke!"

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Two Point Studios
Publisher: Sega
Termin: 30. August 2018

Ziemlich knapp schafft es *Two Point Hospital* noch in diese Most Wanted, denn: Es erscheint genau einen Tag nach der Heft-Veröffentlichung und qualifiziert sich somit gerade eben noch für diese Kategorie. Das ist aber gut so, denn trotz Dauerbrenner-Serien wie *Tomb Raider*, *NBA 2K* oder *FIFA* freue ich mich tatsächlich am meisten auf die ziemlich nischige Krankenhaus-Simulation. Das hat einen einfachen Grund: Den geistigen Vorgänger *Theme Hospital* habe ich damals rauf und runter gezockt (und starte ihn selbst heute noch ab und an). Ich war zu der Zeit (März 1997) schließlich gerade mal 15 Jahre alt und hatte daher neben der vielen Freizeit nur noch ein wenig Schule an den Hacken – jede Menge Raum für ausgedehnte Spiele-Sessions also. Das schöne an *Theme Hospital* war damals, dass man es problemlos nebenbei für ein Stündchen starten konnte und trotzdem vorankam. Viele andere Wi-Sims zu dieser Zeit ähnelten eher einem Leistungskurs in Statistik, *Theme Hospital* hingegen legte den Fokus auf das recht simple Zusammenspiel aus Krankenhaus-Aufbau, Personal-Management und Infrastruktur. Ein paar Räume hier, genug Angestellte da und noch ein paar Cola-Automaten, damit niemand verdurstet – fertig war das funktionierende Spital. Die größte Herausforderung war tatsächlich, nicht pleite zu gehen, weil man zu viel Geld ausgab. Hinzu kam ein auch heute noch netter, weil nicht zu aufdringlicher und platter Humor, der entfernt an einen meiner anderen Favoriten damals erinnerte: das ungeschlagene *Mad TV*. *Two Point Hospital* ist für mich deswegen so vielversprechend, weil sich die Macher anscheinend genau auf diese Stärken des geistigen Vorgängers besinnen, statt wie viele andere Remakes tausend moderne Features einbauen zu wollen. Vielleicht ist es also endlich so weit, dass ich *Theme Hospital* in den Deinstallations-Ruhestand schicken kann.


„Sitzen ist fürn Arsch", dachte sich wohl der Designer dieses Krankenhauses … ein paar Bänke mehr dürften es wohl schon gerne sein.



SHADOW OF THE TOMB RAIDER

„Lara entwickelt sich zur wahren Königin des Dschungels!"

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Eidos Montreal
Publisher: Square Enix
Termin: 14. September 2018

Die Entscheidung für mein Most Wanted in diesem Monat war nicht gerade leicht. Schuld daran ist Square Enix, die mit *Life is Strange 2* und *Shadow of the Tomb Raider* immerhin gleich zwei neue Titel in den Startlöchern haben, deren Vorgänger zu meinen absoluten Favoriten gehören. Ich habe mich am Ende für das neue Abenteuer von Lara Croft entschieden. Erstens, weil ich es bereits gespielt habe und weiß, was für ein tolles Spiel da auf mich zukommt, wogegen von *Life is Strange 2* bisher gar nichts bekannt ist. Zweitens, weil ich mit dem neuen *Tomb Raider* schon in diesem Monat ein vollumfängliches Erlebnis bekomme und nicht erst eine von fünf Episoden. Nun bin ich gespannt zu sehen, wie Eidos Montreal die Entwicklung von Lara Croft abschließen, die vor fünf Jahren so fulminant begonnen wurde. Auch als Fan der alten Teile war ich nämlich ziemlich begeistert vom Reboot dieser altehrwürdigen Serie. Ja, Lara Croft wurde in den 90ern mit ihrer unvergleichlichen Art, den knackigen Rätseln und Gräbern sowie dem völlig übertriebenen Körperbau zur Ikone. Aber das Konzept hatte sich mit der Zeit arg abgenutzt. Nach dem Tiefpunkt mit *Angel of Darkness* bekam man mit *Legends* zwar noch einmal die Kurve, der komplette Neuanfang 2013 tat der Reihe meiner Meinung nach trotzdem gut. Mit *Shadow of the Tomb Raider* soll es nun wieder zurück zu alten Tugenden wie gewaltigen Grabanlagen und spannenden Rätseln gehen. Dabei werden aber die Werte der neuen, menschlicheren Lara Croft beibehalten. Diesmal erlebt sie eine noch emotionalere Geschichte. Als Auslöser einer Katastrophe apokalyptischen Ausmaßes kämpft sie mit sich selbst und ihren Widersachern von Trinity im tiefen Dschungel von Mexiko. Zur letzten Einstimmung findet ihr in dieser Ausgabe noch einmal eine große Vorschau.

Entschlossener Blick mit erhobener Waffe – Lara lässt sich auf dem Weg zu ihrem Ziel nicht aufhalten.

Der Anjanath ist einer der Stars des Spiels – und sicher der Albtraum einiger Jäger.

PC Games AWARD Ausgabe 09/2018 85

Monster Hunter World

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Erscheinungsdatum: 09. August 2018
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 12 Jahren

Von: Katharina Reuß

Eine neue Stufe der Evolution? Das riesige Action-Rollenspiel *Monster Hunter World* gibt es endlich auch auf dem PC.

Monster Hunter World ist ein Actionrollenspiel mit beachtlichem Stammbaum: Der erste Teil aus dem Jahre 2004 hat es auf fünf direkte Nachfahren gebracht, die unzähligen Spin-offs nicht eingerechnet. Zum ersten Release auf einer stationären Plattform nach vielen Jahren des Daseins als Handheldreihe schnitt Capcom viele alte Zöpfe ab. Ein Umstand, der bei Veteranen im ersten Moment für Unbehagen sorgen dürfte. Doch beinahe alle Modernisierungen sind sinnvoll, waren überfällig und nehmen dem Titel kein bisschen von der Freude an den einfachen Dingen des virtuellen Überlebens. Für PC-Spieler ist *Monster Hunter World* ohnehin mit großer Wahrscheinlichkeit eine ganz neue Erfahrung, am ehesten zu vergleichen mit dem Early-Access-Konkurrenten *Dauntless* oder dem ebenfalls japanischen Monster-Actionspiel *Toukiden 2*.

Pionierarbeit

Astera heißt eure neue Heimat, eine Basis voller Entdecker inmitten eines blühenden Kontinents, den ihr zusammen mit anderen Jägern und Forschern erkundet. Angesichts der lokalen Flora und Fauna jauchzen die Dinosaurierfans: Majestätische Pflanzenfresser stapfen durch das Dickicht, kleine Flugdrachen gleiten von Baum zu Baum, ein riesiger Leguan lässt sich die Sonne auf die Schuppen brennen. Doch nicht alle Angehörigen der Tierwelt sind euch wohlgesinnt. Aus diesem Grund dürft ihr euch gleich zu Beginn des Abenteuers für eine (oder alle!) der 14 verschiedenen Waffen entscheiden. Großschwert, Hammer, Bogenlanze, Insektengleve, Dudelsack? Jede der Optionen unterscheidet sich immens in der Handhabung, Schnelligkeit, Effektivität und in Sachen Kombos. Sobald die erste Beute erlegt ist, steht euch der Schmiedeservice zur Verfügung und ihr verbessert und ändert eure Waffe nach Herzenslust. Der auf den ersten Blick übersichtliche Entwicklungsbaum verzweigt sich im Verlauf des Abenteuers beinahe so stark wie Dschingis Khans Stammbaum nach der Eroberung des Mongolischen Reiches. Ihr verbessert nicht nur die Werte eurer Bewaffnung, sondern fügt diverse Statuseffekte und Elementareigenschaften hinzu. Das Gleiche gilt für die Rüstungen;


Ihr findet nützliche Rohstoffe nicht nur an Monstern, ihr baut sie auch in der Umwelt ab.


Wenn zwei sich streiten … manchmal liefern sich Monster Revierkämpfe und attackieren einander.

Volumen-Rendering frisst jede Menge Rechenleistung und macht euer Bild entsetzlich farblos und trübe (links)! Ohne diese Option sieht alles nicht nur klarer aus, die Framerate ist zudem auch stabiler.

auch die dürft und sollt ihr aufpolieren, verändern, ganz nach Wunsch deren Teile kombinieren. Das Crafting- und Itemsystem ist wunderbar komplex, lädt zum Experimentieren ein und ermöglicht es, euren Charakter eurem Spielstil anzupassen. Selbst nach etlichen Stunden tun sich neue Möglichkeiten auf, etwa das Einschmelzen ungenutzter Objekte, das Schmieden von Talismanen oder das Anbringen von speziellen Bonusjuwelen in den Sockeln ausgewählter Rüstungen.

Jäger und Sammler

All die Rohstoffe, die ihr braucht, findet ihr in der Natur. Ihr schürft Erz, sammelt Pilze, Kräuter, Insekten, Honig, fangt Fische und Kleintiere – und natürlich geht ihr auf die Jagd, um aus den Knochen, dem Leder, den Zähnen und Organen eurer Beute Objekte herzustellen. Neben den Hauptquests, die die Story vorantreiben, stehen euch optionale Quests zur Verfügung. Viele davon erhaltet ihr bei Gesprächen mit anderen Bewohnern der Basis, etwa vom Koch der Kantine, der gerne eine spezielle Art Monsterfleisch aufs Menü setzen möchte. Dann gibt es noch Eventquests, die nur in speziellen Zeiträumen zur Verfügung stehen. Oder ihr geht ohne einen Auftrag auf die Pirsch, erkundet also ein Ökosystem ganz frank und frei. Angesichts der zahlreichen Möglichkeiten, kombiniert mit den Untersuchungen, schwirrt Jägerneulingen sicher ab und an der Kopf. Untersuchungen sind quasi Nebenquests, von denen ihr mehrere zugleich aktivieren könnt und deren Komplettierung voranschreitet, selbst wenn ihr anderen Hauptquests nachgeht. Allerdings liegt kein Erfolgs- oder Zeitdruck auf euch, der Bildschirmtod etwa ist kein Weltuntergang: Ihr verliert keine kostbare Währung oder Erfahrung, lediglich die konsumierten Heilobjekte und eingesetzten Verbrauchsgegenstände sind futsch


In der Basis Astera kauft ihr ein, schmiedet Objekte, esst einen Happen und nehmt Aufträge an.


Die Monster sind unglaublich gut gestaltet und verlangen euch alle Jagdkünste ab.

Jedes Tierchen hat andere Schwachstellen. Der Schädel eines Barroth ist dick gepanzert!

– und die könnt ihr einfach wieder herstellen.

Mensch gegen Natur

Natürlich solltet ihr eine gewisse Vorliebe für exzessive Bosskämpfe haben, denn aus denen besteht der Großteil des Spiels. Ihr werdet ein Monster nicht nur einmal erlegen, sondern mehrmals. Im Verlauf tauchen zudem des Öfteren Unterarten gewisser Kreaturen auf, die stärker sind und ein leicht verändertes Verhalten an den Tag legen. Auch wenn ihr nur die Hauptquests erledigen und nur ein wenig Grinding betreiben wollt, werdet ihr über 40 Stunden beschäftigt sein. Damit später die Anfangsmonster wie Großjagras und Barroth nicht den Schrecken verlieren, habt ihr später im Spiel die Möglichkeit, zu höherstufigen Missionen aufzubrechen. Das bedeutet, die Wesen, die ihr trefft, sind deutlich stärker als zuvor, lassen aber auch viel bessere Beute fallen. Der Langeweile entgegen wirkt die bereits erwähnte Waffenvielfalt, und wenn ihr nicht noch einmal genau den gleichen Kampf erleben wollt, versucht euch doch mit einer anderen Waffe an der Herausforderung. Da euer Charakter über keine Werte verfügt und nicht selbst auflevelt, sondern alle Eigenschaften über die Ausrüstung bestimmt werden, müsst ihr nie fürchten, euch bei der Entwicklung eures Helden zu vergaloppieren.

Bei einem Spiel, das Bosskämpfe so stark in den Mittelpunkt rückt, müssen die natürlich von hervorragender Qualität sein. Eure animalischen Widersacher wurden mit viel Liebe zum Detail und einem Auge für realistische Anatomie und Verhalten zum Leben erweckt. Die Bandbreite an Monstern ist faszinierend. Ihr bekämpft riesige Fledermäuse mit Luftsäcken in den Backen, gigantische Quastenflosser, turmhohe Schildkrötendrachen und Kröten voller Giftgas im Maul. Die expressiven und überzeugenden Animationen sind ein wahrer Augenschmaus und ermöglichen es euch, die nächste Attacke im Voraus zu erkennen. Kämpfe gegen Monster, sei es Echse, Drache, Einhorn oder Wolf, laufen stets in mehreren Phasen ab. Habt ihr genug Schaden ausgeteilt, wird sich euer Gegner aus dem Staub machen, um an einem anderen Ort auf euch zu warten. Ihr könnt versuchen, das zu verhindern, allerdings sind diese Pausen praktisch, um eurer Waffe mit dem Wetzstein wieder zu alter Schärfe zu verhelfen, Buffs zu erneuern und auf die Schnelle Items für die nächste Runde zu craften.



Dieser Dino trägt ein Leuchtsegel auf der Nase, womit er euch blendet. Zerstört das Organ!

Eure Nische finden

Hilfreich beim Solospielen ist die Tatsache, dass ihr stets von eurem Katzenkumpan begleitet werdet. Den gestaltet ihr zusammen mit eurem Charakter gleich zu Beginn des Spiels. Auch ihn könnt ihr mit Waffen und Rüstung und diversen Spezialisierungen ausstatten. Außerhalb von Kämpfen sammelt er zusätzliche Ressourcen und bei Auseinandersetzungen garantiert



Dieses Bild stammt von der PC-Version. Gut zu erkennen: die groben Texturen auf der Kleidung der Dame mit der Feder in der Hand.

Der direkte Vergleich: Die Klamotten sehen in der PS4-Fassung ganz genauso aus wie momentan auf dem PC.

das Kätzchen, dass die Aufmerksamkeit des großen, bösen Monsters nicht permanent auf euch ruht. Serienüblich ist auch der kooperative Part von *Monster Hunter World* umfangreich und motivierend, ihr schließt euch zu Gilden zusammen, ladet per Notsignal andere Spieler zu euch ein. Bevor sich nun jemand sorgt, der Koop-Modus könnte die Jagd trivialisieren – die Monster erhalten natürlich der Anzahl Mitstreiter entsprechend einen Bonus auf Abwehr und Lebensenergie.

Weniger ist mehr

Eine mitreißende Story im Stile eines *The Witcher* sucht ihr in *Monster Hunter World* vergeblich, aber das ist einfach nicht der Fokus des Titels – der liegt auf der Spielmechanik, auf den Kämpfen, auf dem Zusammenspiel mit anderen Jägern und dem Verbessern und Sammeln der besten Ausrüstung. Nichtsdestotrotz bietet die Geschichte rund um das Erforschen eines fremden Ökosystems und das Auftauchen eines geheimnisvollen Drachenältesten einen schönen Rahmen und einen roten Faden für das Abenteuer, zumal sie ohne Moralpredigten, aufgesetzte Liebesgeschichten oder andere Peinlichkeiten auskommt.

Entwicklungsstörung

Ein halbes Jahr mussten PC-Spieler auf die Umsetzung des Konsolen-Hits warten – allerdings ist das Ergebnis dieser Geduldsprobe nicht so gut gelungen wie erhofft. Da ist zum einen der monströse Hardware-Hunger des Spiels, wenn man es in 4K oder mit einer stabilen Framerate jenseits der 60 Bilder pro Sekunde genießen möchte. Die Bewegungen per Maus sind verzögert: Die Steuerung fühlt sich wegen der Emulation eines Controller-Sticks ungenau an, und auch die (Radial-)Menüs zeigen deutlich, dass *Monster Hunter World* ein Konsolen-Spiel ist. Immerhin: Mit dem Gamepad spielt sich's wunderbar. Die Optimierung lässt zu wünschen übrig, das hässliche Volumen-Rendering (das eine Art Nebelschleier über entfernte Bereiche legt) frisst Unmengen Rechenkraft, Dinge in der Nähe sind unscharf, Treppcheneffekte überall zu sehen, und wieso die Texturen von Klamotten dem PC nicht schärfer sind als auf der PS4, bleibt ein Geheimnis von Capcom. Zwischensequenzen lassen sich nicht abbrechen, es gibt keinen 21:9-Support, bevor ihr nicht ins Lager zurückkehrt, könnt ihr das Spiel nicht beenden. Auch mit dem hässlichen Motion-Blur müsst ihr euch bis zu einem Patch abfinden, denn ausschalten kann man diesen Effekt nicht. Das ist noch nicht alles: Es fehlen die auf Konsole bereits veröffentlichten Bonus-Monster wie zum Beispiel der Dämonjho. Allerdings sollen die kostenlosen DLC „in Kürze" nachgeliefert werden. Der im Grunde spaßige Koop-Modus wird mitunter von lästigen Verbindungsproblemen geplagt. Mehr als ärgerlich, wenn 50-Minuten-Quests in einer Vierer-Gruppe scheitern, weil der Server in die Knie geht. Trotz dieser Gebrechen ist *Monster Hunter World* auch auf dem PC ein spaßiges Action-Rollenspiel für Freunde von japanischer Unterhaltung, es gibt aber viel Verbesserungspotenzial – hoffentlich liefert Capcom rasch ein paar Patches nach. Momentan hat man als PC-Spieler lediglich den Vorteil einer höheren Framerate und kürzerer Ladezeiten. Das ist nicht genug! ❑

MEINE MEINUNG

Katharina Reuß

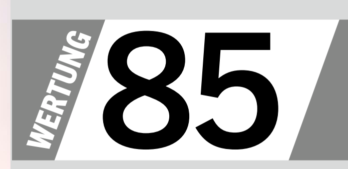


„Tolles Spiel, die PC-Umsetzung könnte besser sein"

Die meiste Zeit habe ich die PC-Fassung von *Monster Hunter World* auf einem Mittelklasse-PC (i7-4790, GTX 980) in Full HD mit hohen Details und mit 60 Frames gespielt, das lief ohne Probleme. Auf einem deutlich besseren Rechner (i7-7700 und GTX 1080) erreichte ich in Full HD eine Framerate von bis zu 130, doch es traten erhebliche Schwankungen auf. Ich kann nur jedem empfehlen, das Volumen-Rendering abzuschalten, damit der Titel besser performt. Von der Version für den PC habe ich, das muss ich deutlich sagen, mehr erwartet. Neben den aufgeführten größeren Macken gibt es noch ein paar kleinere. Spielt ihr etwa mit dem Controller, wird trotzdem kurz die Maus angezeigt, wenn ihr ein Menü verlasst, und so weiter. Das muss besser werden, denn *Monster Hunter World* ist ein tolles Spiel, das eine ebenso tolle Umsetzung verdient.

PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslungsreiches, spaßiges Kampfsystem
- ➕ Toll gestaltete Monster und Umgebungen
- ➕ Zig Ausrüstungsmöglichkeiten
- ➕ Koop- und Solospiel möglich
- ➕ Gewaltiger Umfang
- ➕ Wundervolle Monsteranimationen
- ➕ Mit Controller sehr gut spielbar
- ➕ Viel kürzere Ladezeiten als auf der Konsole
- ➖ Maussteuerung verzögert
- ➖ Optionsvielfalt manchmal überwältigend
- ➖ Verbindungsabbrüche nerven
- ➖ Hardware-Hunger der Grafikqualität nicht angemessen
- ➖ Monster-DLCs, die es auf Konsole schon gibt, fehlen
- ➖ Häufige Clipping-Fehler





Das Waffentrainingsgelände ist gut versteckt. Ihr gelangt über euer Zimmer in Astera dorthin.



Ein Held muss essen! In der Kantine holt ihr euch durch Leckereien Boni auf eure Werte.

Verbesserte Partikeleffekte bringen die F1-Simulation noch ein Stück näher an den viel zitierten Fotorealismus heran.

PC Games AWARD Ausgabe 09/2018 85

F1 2018

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Publisher: Koch Media
Erscheinungsdatum: 24. August 2018
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 0 Jahren

Als Formel-1-Fahrer muss man sich kritische Fragen gefallen lassen. Wir haben das neue Interview-Feature getestet und natürlich was *F1 2018* sonst noch zu bieten hat.

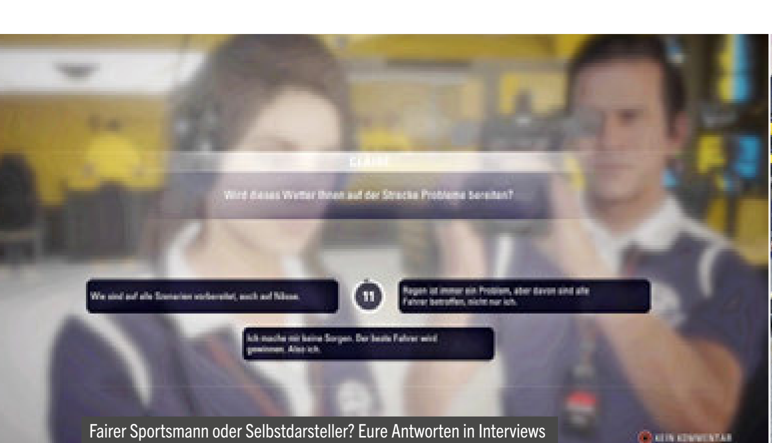
Von: Andreas Szedlak

Frage: „Welchen Einfluss hat der Teamkollege auf Sie?" Antwort: „Einen schlechten. Er furzt immer und es riecht in unserer Hospitality die ganze Zeit übel." Leider stammt dieses Zitat nicht aus Codemasters' neuer Formel-1-Simulation, sondern von Max Verstappen, als er im November 2017 nach Kollege Daniel Ricciardo gefragt wurde. Humor und Sarkasmus fehlen im neuen Presse-Feature von *F1 2018* komplett. Zumeist dürfen wir der jungen TV-Reporterin Claire mit typischen Formel-1-Phrasen antworten, wie „Die Aerodynamik passt noch nicht so ganz", oder „Wir müssen uns im Rennen steigern."

Für Abwechslung und zusätzliche Authentizität in der Karriere sorgen die Interviews mit begrenzter Antwortzeit aber allemal. Wie im echten Leben freuen wir uns über Lob nach einer guten Platzierung und sind genervt, wenn wir uns nach einem verbockten Rennen dafür rechtfertigen müssen. Schön, dass wir auch einen Kommentar verweigern dürfen, denn sonst würden wir zu häufig beim Team anecken oder uns mit der Forschungs- und Entwicklungsabteilung anlegen.

Insgesamt halten wir das Presse-Feature für eine sinnvolle Neuerung, die jedoch ausbaufähig ist. Zum Beispiel könnte man wie in einem Rollenspiel seinem Fahrer anfangs bestimmte Charaktereigenschaften zuweisen, die sich dann auf die Antwortmöglichkeiten auswirken. Denn oft konnten wir uns mit den zur Auswahl stehenden Phrasen nicht wirklich anfreunden. Mal abwarten, ob Codemasters künftig noch mehr Aufwand in die Interviews steckt.

Das Spiel mit der Presse und dessen Auswirkungen auf den eigenen Ruf im Team ist schon die wesentlichste Neuerung von *F1 2018*. So revolutionär wie die beiden Vorgänger, die einen gehörigen Anteil Rollenspiel in Codemasters Formel-1-Simulations-Reihe brachten, ist der neue Teil bei Weitem nicht. Dies mag einerseits enttäuschen, wirkt die jüngste Fassung der Reihe dadurch doch lediglich wie ein Major-Update. Auf der anderen Seite war gerade *F1 2017* derart nach dem Geschmack der Spielerschaft, dass sich Codemasters dazu entschlossen hat, weitestgehend auf dem Vorgänger aufzubauen und eher an Detailverbesserungen sowie am Umfang zu arbeiten.



Fairer Sportsmann oder Selbstdarsteller? Eure Antworten in Interviews wirken sich auf den Ruf beim eigenen und bei anderen Teams aus.



Auch das Geschehen in der Boxengasse läuft inzwischen realistisch ab. Kommen wir direkt hinter dem Teamkollegen in die Box, müssen wir erst mal auf Abfertigung warten.

Statt der wuchtigen Mittelstrebe des Halo-Cockpitschutzes ist nur noch die schmale Funkantenne zu sehen. Die Strebe lässt sich im Optionsmenü ausschalten, was das Fahren aus der Pilotenperspektive deutlich erleichtert.

Gezielte Upgrades

Mehr Klassik-Boliden, mehr Technik-Upgrades, mehr Formel-1-Atmosphäre – durch eine Vielzahl an überarbeiteten Details wirkt *F1 2018* immer noch frisch und motivierend. Eure Antworten in Interviews wirken sich nicht nur auf den Ruf innerhalb eures Teams aus, auch andere Rennställe haben ein Auge darauf, ob ihr euch dem eigenen Team sowie dem Kameraden gegenüber fair verhaltet oder die Rolle des rücksichtslosen Selbstdarstellers spielt. Nach jeder Session eines Rennwochenendes könnt ihr sehen, welchen Ruf ihr bei den Rennställen genießt. Sogar schlechte Ergebnisse können dazu führen, dass ihr bei kleinen Teams wie Haas oder Sauber hoch im Kurs liegt, so lange ihr euch in Interviews fair verhaltet und Fehler auf die eigene Kappe nehmt.

Während einer Saison führt ihr regelmäßig Vertragsverhandlungen und habt auch die Möglichkeit, das Team zu wechseln. Stimmen eure Leistungen, dürft ihr ruhig Forderungen stellen: Beispielsweise könnt ihr darauf bestehen, Fahrer Nummer eins zu sein oder Boni auf Ressourcenpunkte verlangen. Gleichzeitig steigen allerdings auch die Erwartungen des Teams, was eure Platzierung im Qualifying oder Rennen anbelangt. Doch keine Sorge, selbst nach drei gescheiterten Verhandlungsrunden erhaltet ihr immer noch das ursprüngliche Angebot vorgelegt, dafür sorgt eure gewiefte Managerin.

Seid nett zueinander

Auch der Bereich Forschung und Entwicklung wurde leicht überarbeitet. So dürft ihr nun nicht mehr auf einen bestimmten Termin drängen, an dem ihr neue Teile eingebaut haben möchtet – verbunden mit dem Risiko, dass es an deren Zuverlässigkeit mangelt. Stattdessen erhaltet ihr einen Zeitpunkt mitgeteilt, wann die Upgrades fertig sein werden. Wie lange ihr warten müsst, und ob etwa Aerodynamik-Teile oder Verbesserungen am Energierückgewinnungs-System reibungslos funktionieren, hängt wiederum indirekt von euren Antworten vor Claires Mikrofon ab, denn diese wirken sich auf die Zielstrebigkeit der F&E-Abteilung aus.

Zwischen den Sessions dürft ihr einen Blick auf die Moral der Entwicklungsteams werfen. Wir waren in Interviews oftmals zu forsch und haben die Schuld auf Aerodynamik oder Motor geschoben. Ergebnis war, dass die Jungs und Mädels in der Fabrik angesäuert waren und es beim Einbau neuer Teile immer wieder zu Problemen und Verzögerungen kam – es menschelt halt. Allzu schlimm ist dies aber nicht, denn ihr könnt in der Boxengasse per Knopfdruck die Wartezeit überspringen.

FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG

Die Forschung steht nie still, auch nicht in der Formel 1. Verdient euch Ressourcenpunkte und investiert diese überlegt.

Chassis, Antrieb, Aerodynamik, Strapazierfähigkeit – jeder einzelne Bereich ist wichtig, wenn es um die Gesamtperformance eines Formel-1-Boliden geht. Wie wichtig zum Beispiel ein Invest in die Strapazierfähigkeit ist, haben wir bei unserem Test hautnah erlebt: Da wir die knappen Ressourcenpunkte lieber in Aerodynamik und Antrieb gesteckt haben, fing unser Getriebe ausgerechnet in Monaco an zu streiken und zwang uns zum Austausch. Allerdings schreibt das Reglement vor, dass ein Getriebe mindestens sechs Rennen lang halten muss. Somit bekamen wir eine Strafe und wurden einige Grid-Plätze nach hinten versetzt. Damit auch Gelegenheitsspieler ohne tiefgehende Technik-Kenntnisse nicht verzweifelt auf die riesige Auswahl aus 125 Upgrades blicken müssen, lässt sich per Knopfdruck stets ein sinnvolles Upgrade empfehlen. Wann die Fertigstellung erwartet wird und wie groß der Upgrade-Effekt ist, erhält man ebenso angezeigt, wie die Entwicklungsfortschritte der anderen Teams. Es gilt also, fleißig Ressourcenpunkte in Trainings-, Qualifyings- und Rennsessions zu sammeln, damit einem die Konkurrenz nicht im wahrsten Wortsinne davonfährt. Außerdem sollte man sich in Interviews mit den Entwicklungsteams gut stellen, damit sie keinen Schrott fabrizieren!



Unter „Geschätzte Fertigstellung“ lässt sich ablesen, wann man mit den neuen Teilen rechnen kann. Die Anzeige rechts informiert über den Leistungsvergleich mit anderen Teams.

Der französische Circuit Paul Ricard kam in dieser Saison neu hinzu. Die Kameraansicht oberhalb des Halo-Schutzes hat sich übrigens als unsere Lieblingsperspektive erwiesen.

Mit Heiligenschein

Wie man es von dem englischen *F1*-Studio gewohnt ist, hat Codemasters natürlich auch sämtliche Regeländerungen der Saison 2018 implementiert – allen voran den Cockpitschutz Halo (deutsch: Heiligenschein). Die Mittelstrebe, die sich im Sichtfeld des Piloten befindet, lässt sich über die Kameraoptionen übrigens ausblenden. Wir haben aber ohnehin die Perspektive gewählt, die leicht oberhalb von Halo sitzt, da sie einen perfekten Kompromiss aus Übersicht und Mittendrin-Atmosphäre darstellt. Durch gezielte Verbesserungen am Physikmodell fühlen sich die Formel-1-Boliden noch echter an als im sehr guten Vorgänger. Dabei wirken sich Schäden am Frontflügel, kalte oder abgefahrene Reifen und die aktuelle Benzinmenge nachvollziehbar auf das Fahrverhalten aus. Ideale Bremspunkte aus dem Qualifying müssen im Rennen ein gutes Stück nach vorne verlegt werden, harte Reifen verlangen ein viel niedrigeres Kurventempo als supersofte Pneus. Außerdem lassen sich die Fahrhilfen so einstellen, dass man selbst mit einem Controller ein perfektes Maß aus Herausforderung und Spielbarkeit erhält – prima!

Zur Langzeitmotivation von *F1 2018* trägt nicht zuletzt auch die in Einser-Schritten verstellbare KI-Schwierigkeit bei. Nach jedem Rennwochenende lässt sich die Stärke der Mitstreiter ändern. So lässt sich justieren, ob die Gegner in Kurven früh bremsen und ihr reinstechen sowie überholen könnt oder ob sie clever die Innenseite zu machen. Auch auf die KI-Aggressivität bei Überholmanövern wirkt sich die eingestellte Stufe aus.

Schön, dass sich wie im letzten Jahr die Trainings-Sessions mittels verschiedener Test-Programme spannender gestalten lassen. Damit könnt ihr beispielsweise üben, wie man am besten die Reifen schont oder effektiv die ERS-Batterie auflädt. Zwar nimmt der Reiz der immer gleichen Programme auf Dauer ab, dafür bringen sie wertvolle Ressourcenpunkte, die sich in Upgrades stecken lassen.

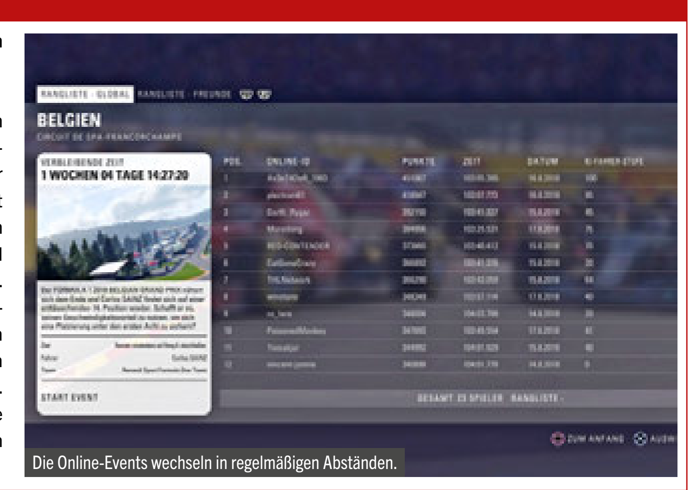
Niki Laudas Untersatz

Für Abwechslung sorgen die insgesamt 20 historischen Events, zu denen ihr zwischen den Grand-Prix-Wochenenden eingeladen werdet. Dabei nehmt ihr in legendären Formel-1-Boliden Platz, wie Niki Laudas Ferrari 312 T2 aus dem Jahre 1976 oder dem 1978er Lotus 79 mit dem Mario Andretti die Weltmeisterschaft gewann. Die Reise in die Formel-1-Vergangenheit wird garniert durch verschiedene Herausforderungen. So müsst ihr eine vorgegebene Anzahl Autos in einer bestimmten Zeit überholen oder einige Runden gedreht haben, bevor die Uhr runtertickt. Für Formel-1-Fans – und das dürften die meisten Spieler von Codemasters'

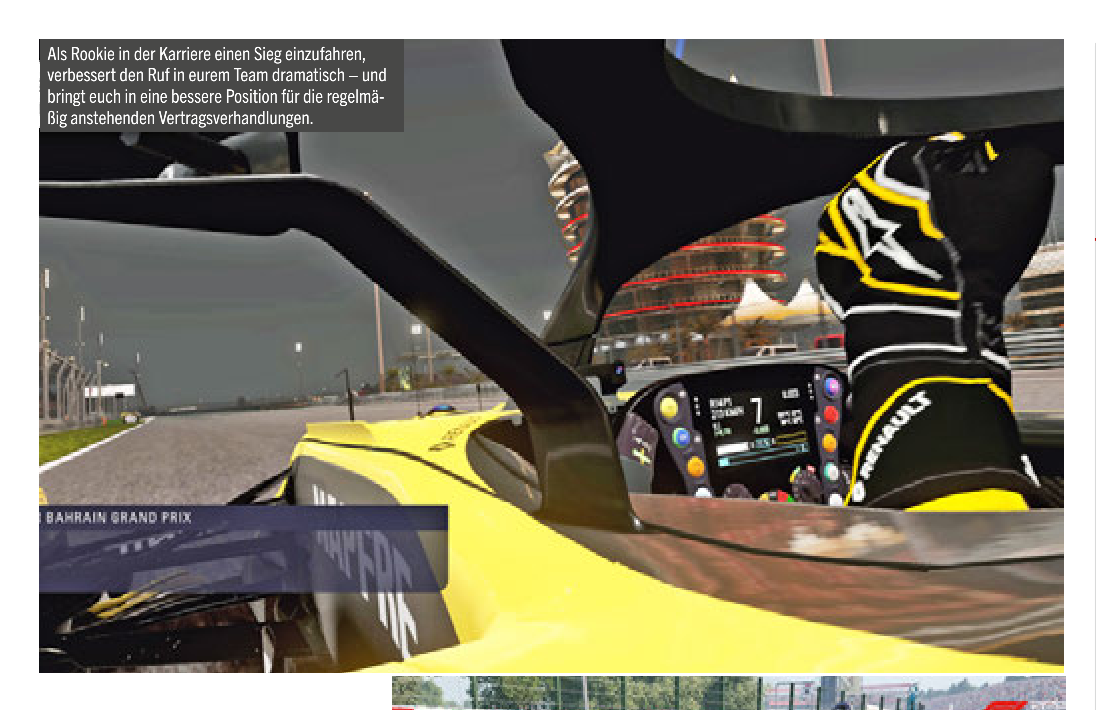
ONLINE-EVENTS UND SUPER-LIZENZ

Wechselnde Online-Events und die neue Super-Lizenz fordern Online-Freunde zum Wettstreit mit der Community heraus.

Carlos Sainz findet sich in Spa-Franchorchamps auf einer enttäuschenden 14. Position wieder. Schafft ihr es, ihn noch unter die ersten Acht zu fahren? Derartige regelmäßig wechselnde Online-Events fordern euch heraus, den Wettstreit mit der weltweiten Community anzunehmen. Über Fahrhilfen und KI-Schwierigkeit bestimmt ihr. Jedoch wirken sich diese natürlich auf die Punktzahl am Ende aus. Wer also gegen Stufe-100-Kontrahenten und mit ausgeschalteten Fahrhilfen das vorgegebene Ziel erreicht, darf sich Ruhm und einer vorderen Platzierung in den Ranglisten sicher sein. Ruhm und Ehre verspricht auch die neue Super-Lizenz. Um an entsprechenden Rennen teilnehmen zu können, müsst ihr drei Anforderungen erfüllen: Ihr braucht einen entsprechenden Fahrer-Level und müsst dazu Erfahrungspunkte in Ranglistenrennen und Rennen ohne Rangliste verdienen. Außerdem spielt die Safety-Wertung eine Rolle. Verhaltet ihr euch in Ranglistenrennen regelkonform, fahrt ihr in Rennen gegen andere Spieler, die auf saubere Rennen Wert legen. Zu guter Letzt fließt der Fähigkeitsrang in das Matchmaking hinein und bringt euch schließlich in die Super-Lizenz-Lobby.



Die Online-Events wechseln in regelmäßigen Abständen.



Als Rookie in der Karriere einen Sieg einzufahren, verbessert den Ruf in eurem Team dramatisch – und bringt euch in eine bessere Position für die regelmäßig anstehenden Vertragsverhandlungen.

Mit diesem Ferrari 312 T2 fuhr die österreichische Rennsport-Legende Niki Lauda um die Formel-1-Weltmeisterschaft. Insgesamt dürft ihr 20 Klassik-Boliden um die Rundkurse prügeln – zwei davon sind jedoch nur als Vorbesteller-Bonus erhältlich.

F1-Serie sein – ist es ein wunderbares Erlebnis, die nach heutigen Maßstäben aerodynamisch bei Weitem nicht perfekten Klassiker um die Kurven zu manövrieren.

Neben der Karriere lassen sich individuelle Grand-Prix-Wochenenden sowie verschiedene Meisterschaften und Serien bestreiten. Außerdem dürft ihr beim Zeitfahren gegen die Uhr rasen und euch in regelmäßig wechselnden Online-Events mit der *F1*-Community messen – mehr dazu im Kasten. Dazu kommen natürlich Online-Meisterschaften, die wir zum Testzeitpunkt mangels Mitstreiter allerdings noch nicht ausprobieren konnten.

Aufgehübscht

Grafisch macht die *F1*-Serie einen Schritt nach vorne. Bäume und Wolken sehen realistischer aus, außerdem hat Codemasters die Locations im Fahrerlager aufgemotzt – sicher auch um Claires Interviews besser zur Geltung zu bringen. In puncto Atmosphäre hat Codemasters' Formel-1-Reihe in den letzten Jahren enorm gewonnen. Wenn jetzt noch die fratzenhaften Fahrergesichter mit vernünftigen Gesichtsanimationen versehen werden, kommt fast so viel TV-Feeling auf wie bei den Übertragungen auf RTL. Apropos RTL: Während Heiko Wasser einigermaßen authentisch ins Mikrofon plappert, liest Kollege Stefan Römer auffällig emotionslos vom Blatt ab.

Emotionen kamen bei unserem Test von *F1 2018* dafür immer wieder auf. Vor allem als uns im österreichischen Spielberg auf Platz 3 liegend wenige hundert Meter vor dem Ziel der Sprit ausging. Wir versuchten mit allen fairen und unfairen Mitteln unseren Platz zu verteidigen und blockierten die Verfolger, was das Zeug hielt. Auf der Zielgeraden berührte uns ein Fahrzeug, so dass wir uns gedreht haben. Vor lauter Verzweiflung rollten wir schließlich im Rückwärtsgang über die Linie. Ergebnis: Platz 12 und einige wüste Flüche. True Story! ❑

MEINE MEINUNG

Andreas Szedlak

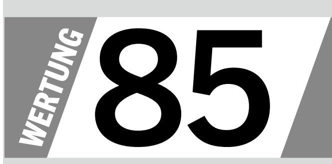


„Kaum große Neuerungen, aber hohes Niveau"

Wenn ich mal einige Jahre zurückdenke, ist es schon toll, was sich gerade bei Karriere-Modus und TV-Atmosphäre in Codemasters' *F1*-Reihe getan hat. Das echte Fahrerleben ist ganz schön komplex und dies bildet *F1 2018* hervorragend ab, ohne den Spieler jedoch zu überfordern. Wer alles selbst entscheiden möchte, kann dies freilich tun, doch auch Gelegenheitspiloten finden sehr schnell Zugang. Die neuen Interviews gehören zwar irgendwie zum Formel-1-Leben dazu und wirken sich tatsächlich nachhaltig auf die Teammoral aus. Doch die Freude auf Claire hat bei mir ganz schnell abgenommen, zu phrasenmäßig sind Fragen und Antworten. Leider mangelt es *F1 2018* ansonsten an wesentlichen Neuerungen. Tatenlos waren die Entwickler aber keineswegs, viele Details wurden verfeinert und auch die Grafik verbessert. Das Fahrgefühl ist ohnehin erstklassig, selbst mit Controller. Somit haben Fans der Serie garantiert auch mit *F1 2018* ganz viel Spaß!

PRO UND CONTRA

- ➕ Gezielt verbesserte, motivierende Karriere
- ➕ Hervorragende Controller- und Lenkrad-Steuerung
- ➕ Noch mehr Upgrade-Möglichkeiten
- ➕ Interviews sorgen für einen gewissen Reiz
- ➕ Verbesserte Fahrphysik
- ➕ 20 Klassik-Boliden
- ➕ Top Grafik, viel TV-Atmosphäre
- ➖ Kaum wesentliche Neuerungen
- ➖ Interview-Feature verbesserungswürdig
- ➖ Trainingsprogramme auf Dauer eintönig
- ➖ Fahrergesichter kaum animiert
- ➖ Emotionsloser Co-Kommentator





Auch durch gewonnene Rivalitäten verdient ihr euch Ressourcenpunkte. Wählt dazu einen Rivalen aus und schlagt ihn auf der Strecke.



Die Fahrer um Lewis Hamilton und Jos Verstappen sind zwar gut zu erkennen, die Gesichter sind allerdings schlecht animiert – hier besteht Handlungsbedarf!

Die Prophezeiung ist wahr!

Es gibt sie doch! Die Hühnerilluminaten nehmen euch in ihren geheimen Kreis auf.

Guacamelee! 2

Genre: Action
Entwickler: Drinkbox Studios
Publisher: Drinkbox Studios
Erscheinungsdatum: 21. August 2018
Preis: ca. € 25,-
USK: ab 6 Jahren

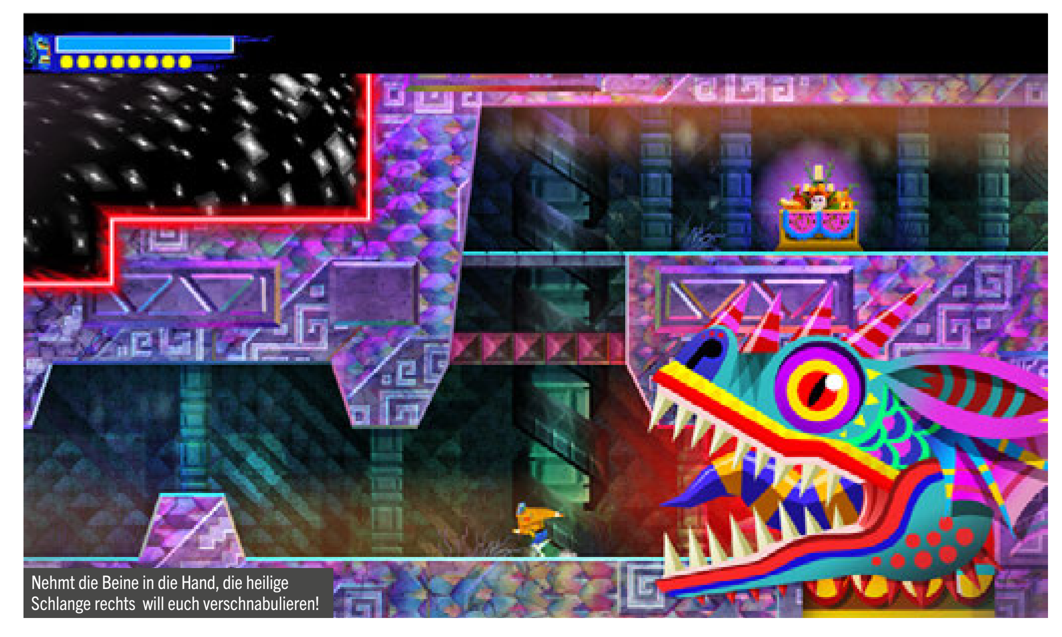
Heilige Guacamole! Luchador Juan muss das Mexiversum retten – schon wieder! Das Metroidvania *Guacamelee 2* baut auf alten Stärken auf.

Von: Katharina Reuß

Das erste *Guacamelee* endet mit dem Bossfight gegen den durchgeknallten Bösewicht Calaca, der – wie es Bösewichter gerne tun – die große Liebe des Helden entführt hat. Dass *Guacamelee 2* in der Fortsetzung einen ähnlichen Weg einschlägt wie der erste Teil des Wrestling-Metroidvania, verrät bereits der Beginn des zweiten Mexiversum-Abenteuers. Ihr absolviert den Bosskampf gegen Calaca ein weiteres Mal, dann folgt ein Zeitsprung: Juan ist nun mit Lupita verheiratet, hat einen Sohn, eine Tochter und einen beachtlichen Speckgürtel. Doch die Familienidylle ist bedroht, denn in einer anderen Zeitlinie hat nicht Juan Calaca besiegt, sondern ein anderer Luchador. Der ist durchgedreht und versucht nun, heilige Artfakte zu stehlen, um alle Zeitlinien zu vereinigen und die heilige Guacamole zu kosten, die nur den Göttern vorbehalten ist …

Die zweite Runde startet

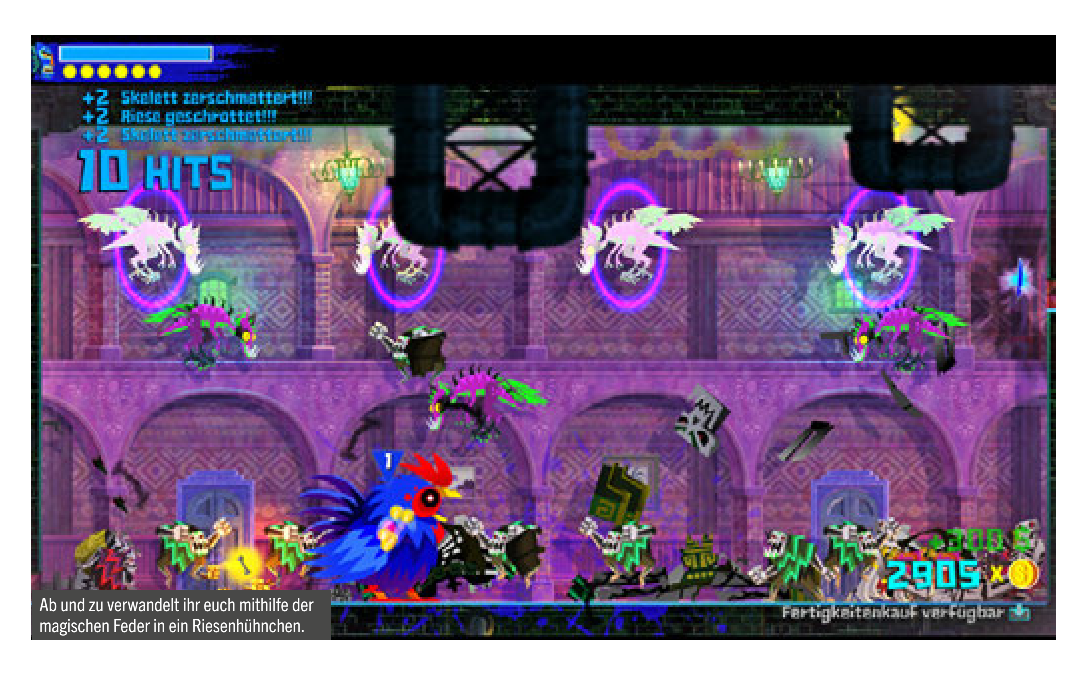
Das bedeuetet: Juan muss – wahlweise gemeinsam mit bis zu drei Freunden – wieder in den Ring steigen, um das weitläufige Mexiversum auf der Suche nach den Artefakten zu durchkämmen. Dabei kommen Moves und die Hühnerverwandlung aus dem ersten Teil wieder zum Einsatz, euer Angriffsrepertoire wurde aber erweitert. Die Wrestling-Griffe und -Würfe braucht ihr auch, denn regelmäßig verprügelt ihr Gegner und versucht dabei eine möglichst lange Kombokette zu zaubern: Je länger die Kette, desto größer die Belohnung. Für die angesammelte Kohle leistet ihr euch Nachhilfeunterricht bei fünf verschiedenen Kampfmeistern. Verbessert so eure Angriffe oder verschafft euch einen praktischen Move, mit dem ihr eure Gesundheit regeneriert. Einen Haken hat das Ganze aber: Sobald ihr alle Meisterlektionen gekauft habt, ist die virtuelle Währung vollkommen wertlos. Nicht gerade ein Anreiz, um weiter den Kombozähler in die Höhe zu treiben.


Nehmt die Beine in die Hand, die heilige Schlange rechts will euch verschnabulieren!



Wrestling mit Anspruch

Um die Geschichte rund um Guacamole, Luchadores und Pollos abzuschließen, benötigt ihr etwa acht Stunden (weniger ist auch denkbar). Nicht mit eingerechnet sind dabei die Bonustruhen, die eure Gesundheit und die Ausdauer oder euren Kontostand verbessern.



Ab und zu verwandelt ihr euch mithilfe der magischen Feder in ein Riesenhühnchen.

Wenn ihr alle Schätze heben wollt, solltet ihr Durchhaltevermögen und Fingerspitzengefühl mitbringen, denn die Herausforderungen haben es in sich. Es stecken nicht nur ein paar diabolische Platforming-Abschnitte in *Guacamelee*, auch einige der optionalen Kämpfe benötigen volle Konzentration. Erledigt zum Beispiel Gegner der Reihe nach innerhalb eines bestimmten Zeitfensters, ohne den stacheligen Boden zu berühren, oder erklimmt eine Bohnenranke auf einem halsbrecherischen Parcours, bei dem jeder Fehler der Tod bedeutet. Solltet ihr dann noch nicht genug von *Guacamelee 2* haben, wird der schwere Modus freigeschaltet, nachdem ihr das Abenteuer zum ersten Mal durchgespielt habt.

Erkundet das Mexiversum

Wie in Metroidvanias üblich erkundet ihr eine zusammenhängende Welt und erweitert durch die Entdeckung neuer Fähigkeiten eueren Aktionsradius. Mit dem Ziegensprung erklimmt ihr Wände, mit der Kopfnuss räumt ihr gelbe Blöcke aus dem Weg. So erreicht ihr auch einige Bonusareale, die andere bekannte Titel wie *Limbo* oder *Street Fighter* persiflieren. Wer die Umgebung genauer betrachtet, findet zig Anspielungen auf Memes (Grumpy Cat), bekannte Spiele (*Hollow Knight*, *The Legend of Zelda*, *Undertale*) oder Zeichentrickserien (*Steven Universe*). Der flapsige Humor rund um heilige Guacamole und die Hühnerilluminaten sowie die Unmengen an Referenzen sind Geschmackssache, auf keinen Fall absprechen kann man *Guacamelee 2* jedoch den immensen Charme, mit dem das Mexiversum umgesetzt wurde. Die treibende Musik passt zu den hübschen Umgebungen und der farbenfrohen Optik, die man aber noch mehr genießen könnte, wenn nicht riesige Einblendungen oft Teile des Sichtfeldes verbergen würden. Gelegentlich leidet die Übersicht zudem durch das starke Herauszoomen und oft überdecken Gegner die kleinen Spielfiguren, was das Ausweichen erschwert. Wie anfangs erwähnt, erfindet *Guacamelee 2* nichts am bewährten Spielrezept neu, ihr bekämpft mit den gleichen Moves aus dem ersten Teil oft die gleichen Feinde wie aus dem ersten Teil. Das lokale Koop-Spiel macht, auch das überrascht nicht, in *Guacamelee 2* ebenfalls viel Spaß, alleine ist's genauso unterhaltsam. Besser als im Vorgänger ist dieses Mal das Ende des Abenteuers gelungen – trotz einfachster Erzählung per Standbild wird einem da warm ums Herz. Vergleicht man *Guacamelee 2* nicht mit dem Erstling, sondern direkt mit der Konkurrenz *Hollow Knight*, zieht das Mexiko-Abenteuer den Kürzeren: weniger Umfang, weniger Nuancen im Kampfsystem, viel weniger Bosse. Aber die vier, die es ins Spiel geschafft haben (Calaca eingerechnet), sind immerhin schön umgesetzt und erfordern unterschiedliche Taktiken. Sollte euch *Guacamelee* gefallen haben, gibt es keinen Grund, bei der Fortsetzung nicht zuzugreifen. Angesichts anderer, starker Spiele in dieser speziellen Genrenische ist *Guacamelee 2* aber kein absoluter Pflichtkauf. ❑

MEINE MEINUNG

Katharina Reuß



„Ein routiniertes Metroidvania mit Mexiko-Setting"

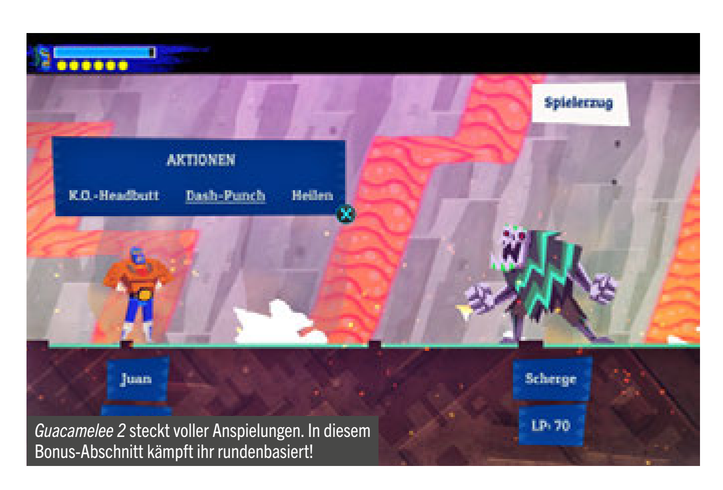
Guacamelee 2 ist ein unkompliziertes Vergnügen, wenn man nicht darauf besteht, alle Truhen zu öffnen. Ich persönlich freue mich über die optionalen Herausforderungen, die es wieder in sich haben – so bleibt mir nach den etwa acht Stunden noch etwas zu tun, wenn ich nicht gleich im schweren Modus erneut ins Spiel starten möchte. Mit dem ganzen Luchador- und Mexiko-Setting kann ich zwar nicht so viel anfangen, ohne Zweifel wurde das Thema aber (wieder) mit viel Liebe zum Detail umgesetzt. Und ist ja auch mal schön, keinen Ritter mit Schwert in einem Metroidvania zu verkörpern oder die x-te Sci-Fi-Umgebung zu erkunden. Dass Drinkbox Studios mit *Guacamelee 2* auf Nummer sicher gehen, verstehe ich einerseits, andererseits hinterlässt die Fortsetzung dadurch weniger Eindruck und begeistert mich nicht so sehr wie der Vorgänger.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spaßiges, wenn auch simples Kampfsystem
- ➕ Farbenfrohe Optik
- ➕ Gute Mischung aus Action und Geschicklichkeit
- ➕ Unkompliziertes Koop-Vergnügen
- ➕ Treibende Musik
- ➕ Charmante Präsentation mit viel Flair und Humor
- ➕ Neue Moves und mehr Hühnerfähigkeiten
- ➕ Schwerer Modus und optionale Platforming-Herausforderungen
- ➖ Umfang nur Mittelmaß
- ➖ Wenig Bosskämpfe
- ➖ Gold ist wertlos, sobald man alle Meisterfähigkeiten gekauft hat
- ➖ Übersicht leidet gelegentlich
- ➖ Wenig Änderungen im Vergleich zum Vorgänger



WERTUNG 80



Guacamelee 2 steckt voller Anspielungen. In diesem Bonus-Abschnitt kämpft ihr rundenbasiert!

MEINE MEINUNG

Sascha Lohmüller

„Etwas mehr Mut zu Neuerungen hätte dem (nichtsdestotrotz tollen) Spiel gutgetan."

Ich habe wie schon beim Vorgänger herzlich gelacht, sei es über das absolut fantastisch-überdrehte Luchador-Mexiversum-Setting oder die vielen popkulturellen Anspielungen. Und auch das Gameplay taugt erneut, von den simplen Kombo-Kämpfen über die Sprungpassagen bis zum verwinkelten Metroidvania-Design, das zum Erkunden einlädt. Allerdings hätten vielleicht ein paar Neuerungen dem Spiel noch gutgetan, denn so wirkt es eher wie ein *Guacamelee 1.5*, das uns einfach nur Altbewährtes auftischt. In einigen Bereichen müssen sogar Abstriche gemacht werden, etwa in Sachen Spiellänge. Und, wie Katha schon erwähnte, geht zudem in einigen Szenen die Übersicht vollständig flöten. Unterm Strich bleibt so eine richtig gute Fortsetzung, die für mich aber nicht an den Vorgänger heranreicht.


ENTDECKE
UNTERGEGANGENE
ZIVILISATIONEN


WERDE EINS
MIT DEM DSCHUNGEL


ERKUNDE
GEFÄHRLICHE
GRUFTEN


PC
PS4
XBOX ONE
CROFT EDITION
SHADOW OF THE
TOMB RAIDER
USK 16
18
SQUARE ENIX


XBOX ONE
eidos montréal


PS4
CRYSTAL DYNAMICS


STEAM


PC


SHADOW OF THE TOMB RAIDER © 2018 Square Enix Limited. Developed by Eidos Interactive Corporation. All rights reserved. SHADOW OF THE TOMB RAIDER, TOMB RAIDER, CRYSTAL DYNAMICS, the CRYSTAL DYNAMICS logo, EIDOS-MONTRÉAL, the EIDOS-MONTRÉAL logo, and LARA CROFT are registered trademarks or trademarks of Square Enix Limited. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. ©2018 Valve Corporation. Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners.

Willkommen in Wellington Wells! Wer hier nicht regelmäßig seine Glücksdroge einwirft, muss sich mit der örtlichen Polizei rumschlagen.

We **Happy Few**

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Compulsion Games
Publisher: Gearbox Publishing
Erscheinungsdatum: 10. August 2018
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 16 Jahren

Mal berauschend, mal ermüdend: Compulsion Games vermischt viele tolle Ideen zu einem ambitionierten, aber auch unausgegorenen Genre-Cocktail.

Von: Felix Schütz

Die gute Nachricht für alle, die es eilig haben: *We Happy Few* lässt sich in etwa drei Minuten durchspielen. Zu Spielbeginn haben wir nämlich die Wahl: Wollen wir die rote Pille, in der die Glücksdroge „Joy" steckt, schlucken? Falls ja, ist das dystopische Action-Adventure vorbei. Falls nein, und das ist natürlich der richtige Weg, legt *We Happy Few* erst so richtig los: Wir befinden uns im England des Jahres 1964, in der retrofuturistisch designten Stadt Wellington Wells. Hier regiert die Droge: Wer sein Joy nicht regelmäßig schluckt, wird von der Gesellschaft ausgestoßen und gejagt. In diesem bizarren Überwachungsstaat erleben wir drei verwobene Geschichten, jede mit eigener Hauptfigur, die wir nacheinander spielen müssen.

Zwischen Rausch und Wahnsinn

Den Anfang macht Arthur Hastings, der zunächst glücklich berauscht für die Zensurbehörde arbeitet. Als ihm jedoch eine verdrängte Kindheitserinnerung an seinen Bruder einfällt, setzt er sein Joy kurzerhand ab und muss als geächteter „Downer" in den Randbezirken von Wellington Wells untertauchen. Von hier aus plant er, die Stadt zu verlassen und sich auf die Suche nach seinem Bruder zu machen – eine wendungsreiche Story, die für 20 bis 25 Stunden beschäftigt, je nachdem, wieviele Nebenaufgaben ihr dabei erledigt.

Im zweiten Akt schlüft ihr in die Rolle von Sally Boyle, eine brillante Chemikerin, die ein spannendes Geheimnis verbirgt. Ihre Geschichte spielt fast parallel zu der von Arthur, in manchen Momenten überschneiden sich die Handlungsstränge sogar. Das trifft auch auf den dritten Akt zu, der ähnlich wie der von Sally rund 10 Stunden in Anspruch nimmt und mit dem verrückten britischen Soldaten Ollie Starkey einen weiteren Helden in den Mittelpunkt rückt.



Mit Schirm und Bratpfanne: Das Nahkampfsystem fällt simpel aus, erfüllt aber seinen Zweck.



Schon früh lernen wir den irren Ollie kennen. Im dritten Akt wird er selbst zum spielbaren Helden.

Ein Spiel, drei Helden

Jeder Held verfügt über eigene Stärken, Schwächen und Besonderheiten. Der schmächtige Arthur ist beispielsweise ein Allrounder, der Gegner lautlos von hinten überrumpeln kann. Sally spritzt sich dagegen mit selbst hergestellten Drogen in Form und kann sich in nahezu allen Gesellschaftsschichten frei bewegen. Und Ollie ist zwar ungeschlagen im Nahkampf, kommt am Chemietisch aber auf keinen grünen Zweig und wird von Wahnvorstellungen und einer lästigen Krankheit geplagt.

Unausgereift und vielfältig

We Happy Few vermixt Action-, Adventure-, Stealth- und Survival-Elemente zu einem interessanten Cocktail, der aber viel zu lange braucht, um in die Gänge zu kommen. Nach dem furiosen Intro stolpert der Plot erst mal eine Weile vor sich hin, viele Spielelemente wirken außerdem auf den ersten Blick willkürlich zusammengeklebt und unausgereift. Hier muss man durchhalten, um zum guten Kern von *We Happy Few* durchzudringen, nämlich der Story, die Themen wie bissige Gesellschaftskritik, Trauer und Verlust behandelt. Der Plot nimmt später Fahrt auf, wird in Hauptmissionen vorangetrieben, in denen wir schräge Charaktere treffen, solide designte Levels erkunden und kämpfend, schleichend und rätselnd vielfältige Aufgaben erledigen: Eine Militärbasis infiltrieren, Formeln stehlen, Fabriken sabotieren sowie Auftritte als Model und Show-Moderator stehen auf dem Programm – bizarr und vielseitig!

Dazwischen steht es uns frei, die zufallsgenerierte Spielwelt zu erkunden, was zu den schwächeren Parts von *We Happy Few* zählt: Zwar tummeln sich zig Zufallscharaktere auf den Straßen der Stadt- und Randbezirke, die allerdings nichts Sinnvolles zu sagen haben und optisch kaum Abwechslung bieten, da es viel zu wenige Charaktermodelle gibt. Auch die zufallsgenerierten Levelbausteine wirken oft lieblos aneinandergereiht, egal ob man durch die bunt beleuchtete Innenstadt oder durch die trostlosen Trümmerlandschaften der Außenbezirke wandert. Eine handgemachte und dafür durchdachtere Spielwelt wäre uns lieber gewesen!

Basteln, schleichen oder kämpfen

Sammler werden in *We Happy Few* glücklich: In Behältern wie Truhen, Schränken und Mülleimern finden wir Berge an Baumaterial und nützlichen Gegenständen. Mit bestimmten Substanzen stellen wir am Alchemietisch beispielsweise Drogen her, die uns unentdeckt durch Polizeiscanner marschieren lassen. Mit Büroklammern basteln wir Dietriche, mit denen wir Schlösser knacken. Und mit ein paar Stofffetzen schneidern wir einen Anzug, der uns dabei hilft, nicht unnötig aufzufallen. Das ermöglicht oft unterschiedliche Lösungswege! Da unsere Helden gelegentlich hungrig werden, sollten wir auch Nahrung und Wasser im Gepäck haben, außerdem müssen wir ab und an ein Bett aufsuchen, sonst drohen leichte Schwächungseffekte, die sich spielerisch aber nur gering auswirken – die Survival-Elemente fallen insgesamt sehr simpel aus.

Die beste Beute wartet in Häusern auf uns, hier finden wir seltenere Materialien oder Bücher, die uns dauerhafte Boni verpassen. Dabei müssen wir uns allerdings vor den Bewohnern in Acht nehmen und unentdeckt bleiben! Das rudimentäre Schleichsystem liefert zwar nur wenig Infos über unsere Sichtbarkeit, erlaubt es aber immerhin, die Schritte von Gegnern durch Wände hindurchzusehen. Werden wir entdeckt, können wir uns in Schränken oder unter Betten verstecken. Das empfiehlt sich besonders dann, wenn uns mal wieder die halbe Stadt auf den Fersen ist, was sehr schnell passieren kann: Da die KI nur wenig auf dem Kasten hat, genügt es in der Regel, einfach um eine Hausecke zu flitzen, in eine Mülltonne zu springen und kurz zu warten, bis der wütende Mob seine Jagd aufgibt. Alternativ liefern wir uns simple Nahkämpfe, in denen wir zuschlagen, schubsen, blocken und unsere Ausdaueranzeige im Blick behalten. Das ist auf Dauer zwar nicht sonderlich spaßig, führt aber zumindest immer ans Ziel.

Gute Nebenquests

Beim Erkunden entdecken wir viele Nebenquests, die nicht nur mit originellen Ideen punkten, sondern uns auch wichtige Upgrade-Punkte bescheren, die wir in einigen Talentbäumen investieren. Dadurch werden wir im Laufe der Zeit spürbar flexibler, auch weil manche der nervigeren Spielelemente – etwa die nächtliche Ausgangssperre oder das Verbot, auf Straßen zu rennen – damit wegfallen. Das entschädigt auch etwas für die langen Laufwege, die für viele Quests anfallen. Zwar schalten wir in jedem Gebiet Schnellreisepunkte frei, doch das Backtracking verschlingt trotzdem viel Zeit.

Durchwachsene Framerate

Im Test zeigte sich *We Happy Few* zwar stabil, allerdings tauchten manche NPCs wie aus dem Nichts einfach vor uns auf und die KI zeigte oft kleine Aussetzer. Besonders störend ist aber die niedrige Framerate, die in keinem Verhältnis zur gebotenen Optik steht: Die Unreal Engine 4 sorgt zwar für schöne Beleuchtung und auch das Design ist stimmig, doch weder die Zufallslevels noch die oft detailarmen NPCs rechtfertigen solche Performanceeinbrüche.

We Happy Few bietet nur englische, meist stimmungsvolle Sprachausgabe und deutsche Untertitel. Neben dem 60 Euro teuren Hauptspiel gibt's auch einen Season Pass für 25 Euro, der drei weitere Story-Kapitel mit neuen Helden hinzufügen wird. Das erste Add-on soll am 7. Dezember erscheinen. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

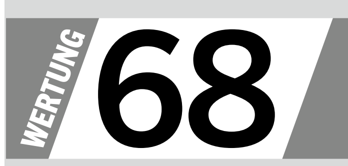


„Bizarrer Trip, der mich trotz all seiner Mängel angefixt hat."

Es hat lange gedauert, bis ich *We Happy Few* etwas abgewinnen konnte. Doch nachdem ich manche der schlecht erklärten Spielmechaniken kapiert und die recht langweiligen Zufallsumgebungen verkraftet hatte, konnte ich mich auch auf die ordentliche Story und die besseren Ideen einlassen, die der Genre-Mix zu bieten hat. Als ich etwa merkte, wie simpel die Survial- und Stealth-Mechaniken tatsächlich ausfallen, begann ich munter damit, die Häuser der Anwohner auszurauben – und fand prompt gute Ausrüstung und viel Crafting-Material! Damit konnte ich mich dann auch endlich an die überraschend netten Nebenquests wagen, zügig auflevelnund mir das Leben in Wellington Hills leichter machen. Darum mein Tipp: durchbeißen! *We Happy Few* ist bei Weitem kein Meisterwerk geworden. Aber es hat seine Qualitäten, wenn man sich darauf einlässt und hier und da ein Auge zudrückt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Drei unterschiedliche Helden
- ➕ Solide Story mit guten Ideen
- ➕ Abwechslungsreiche Nebenquests
- ➕ Erfreulich umfangreich
- ➕ Viel Zeug zum Sammeln und Craften
- ➕ Hübsches Design, dichte Atmosphäre
- ➕ Motivierende Talentbäume
- ➕ Survival-Elemente nerven nicht, da es massig Nahrung und Heilmittel gibt
- ➕ Freischaltbare Schnellreisepunkte
- ➖ Oft lieblose Zufallsumgebungen
- ➖ Oberflächliches Schleichsystem
- ➖ Unspannende Nahkämpfe
- ➖ Unglaubwürdiges KI-Verhalten
- ➖ Schwache Performance
- ➖ Abrupte Tag-und-Nacht-Wechsel
- ➖ Anfangs holpriges Story-Telling
- ➖ Eintönige Klon-NPCs
- ➖ Viel Leerlauf und Backtracking





Wer die Welt gründlich absucht, wird mit massenhaft Ausrüstung und Handwerksmaterial belohnt.


Bei unseren Raubzügen müssen wir schleichend vorgehen, was dank der schwachen Gegner-KI aber kein Problem ist.

Unser Agententeam stürmt einen Raum voller Gegner. Das geschieht automatisch per Befehl, nachdem wir unsere Leute an den Türen in Stellung gebracht haben.

Phantom **Doctrine**

Genre: Rundentaktik
Entwickler: Creative Forge Games
Publisher: Good Shephard Entertainment
Erscheinungsdatum: 14. August 2018
Preis: ca. € 40,-
USK: noch nicht geprüft

Von: Matthias Dammes

Mit der CIA oder dem KGB im kalten Krieg einer globalen Verschwörung auf der Spur – das neue Werk der Macher von *Hard West* überzeugt.

So dicht wie 1983 stand die Welt vermutlich noch nie am Abgrund der atomaren Vernichtung. Der Kalte Krieg war auf seinem Höhepunkt und drohte in diesem Jahr gleich mehrfach richtig heiß zu werden. Dieses spannende Jahr haben sich die polnischen Entwickler von Creative Forge Games (*Ancient Space*, *Hard West*) als Hintergrund für ihr Taktik-Strategiespiel *Phantom Doctrine* ausgewählt.

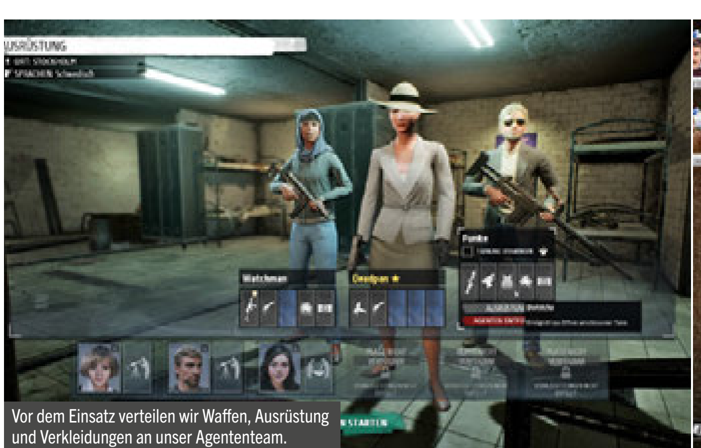
Der Kalte Krieg war auch ein Krieg der Geheimdienste und so übernehmt ihr die Kontrolle über eine Agentenzelle von CIA oder KGB, die auf der ganzen Welt um die Informationshoheit buhlen und dabei nicht vor aggressiven Maßnahmen zurückschrecken. Aber als hätten die beiden Blöcke mit sich selbst nicht schon genug zu tun, kommt ihr im Spiel auch noch einer globalen Verschwörung auf die Spur.

Die Welt ist nicht genug

Das Spielprinzip ähnelt dabei stark der *XCOM*-Reihe von Firaxis. Auf der strategischen Ebene kümmert ihr euch um den Aufbau einer Basis und schickt Agenten auf der Weltkarte in Einsätze, die wiederum in taktischen Rundengefechten auf räumlich begrenzten Karten ausgetragen werden. Optisch kann das Spiel dabei nicht mit dem großen Vorbild mithalten. Bei den ausschließlich nachts stattfindenden Missionen sind Grau- und Brauntöne an der Tagesordnung.

Aber besonders in der Nahansicht der Agenten, zum Beispiel während der Missionsvorbereitungen, werden die Schwächen der Engine deutlich. Abstriche bei der Präsentation müssen deutsche Spieler auch bei der Sprachausgabe machen, die nur in englischer Sprache vorhanden ist (oder teilweise russisch in der KGB-Kampagne). Immerhin stehen alle Texte auch auf Deutsch zur Verfügung. Die Untertitel verschwinden für unseren Geschmack aber etwas zu schnell vom Bildschirm.

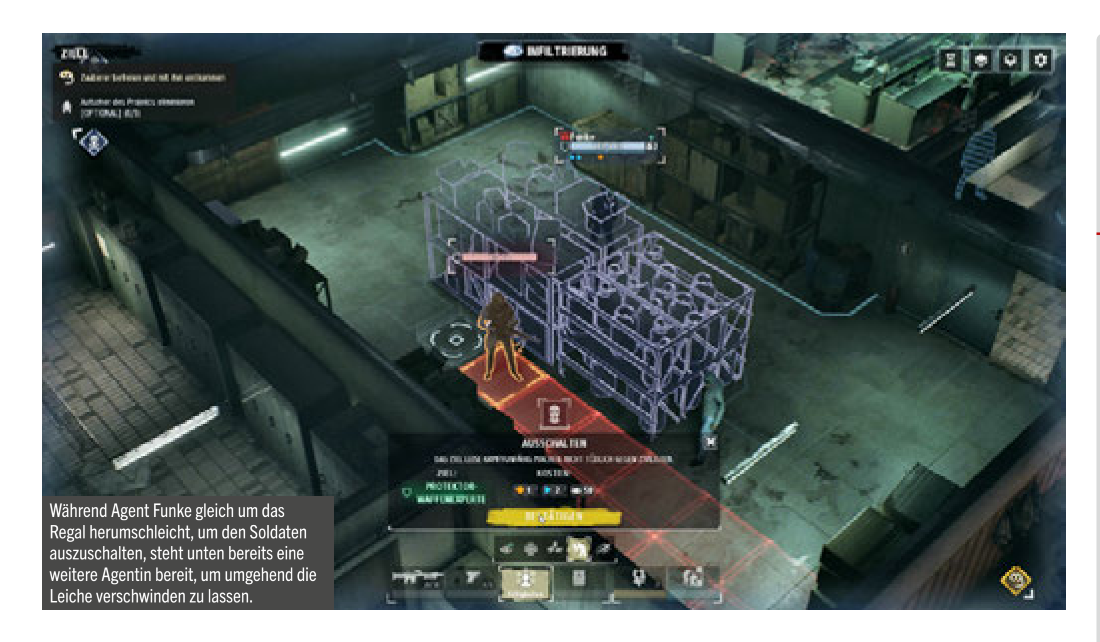
Umso besser schlägt sich *Phantom Doctrine* aber in den anderen Bereichen. Die Spionage-Story rund um eine mysteriöse Verschwörung, die uns selbst zunächst zu Gejagten der eigenen Regierung macht, bis wir schließlich zum Gegenangriff übergehen, ist spannend und hält uns immer wieder bei der Stange. Die Kampagne kann auf-



Vor dem Einsatz verteilen wir Waffen, Ausrüstung und Verkleidungen an unser Agententeam.



Auf der Pinnwand werten wir Dokumente aus und stellen Verknüpfungen her, um der Verschwörung auf die Spur zu kommen.



Während Agent Funke gleich um das Regal herumschleicht, um den Soldaten auszuschalten, steht unten bereits eine weitere Agentin bereit, um umgehend die Leiche verschwinden zu lassen.

seiten der CIA, des KGB oder nach einmaligem Durchspielen auch mit dem israelischen Geheimdienst Mossad erlebt werden. Jeweils mit unterschiedlichen Handlungssträngen und Missionen. Das sorgt für jede Menge Wiederspielwert.

Stirb an einem anderen Tag

Dazu tragen auch die taktischen Kämpfe bei. Anders als bei *XCOM* finden diese zwar nicht auf zufallsgenerierten Karten statt, allerdings werden die Positionen von Gegnern, sammelbaren Dokumenten, Sicherheitssystem und Verbündeten mit jedem Missionsstart neu angeordnet. Selbst wenn eine Mission also auf einer bereits bekannten Karte stattfindet, gilt es jedes Mal eine neue Herausforderung zu meistern.

Bedingt durch die Agententhematik des Spiels liegt der Schwerpunkt in den taktischen Einsätzen viel stärker auf heimlicher Infiltration und verdecktem Vorgehen. In offenen Feuergefechten bekommen es unsere Agenten meist mit einer Überzahl an gut ausgerüsteten Gegnern zu tun. Zum Glück können wir unsere Spione verkleiden, Wachen lautlos ausschalten und Kameras deaktivieren.

Leider hindert uns die Ansicht häufig an der perfekten Planung der nächsten Aktionen. Vor allem, da die Kamera nur minimal herausgezoomt werden kann. Auch was die Gegner anbelangt, lässt die Übersicht ein wenig zu wünschen übrig. Häufig ist nicht zu erkennen, wo gerade ein Agent entdeckt wurde oder woher der Schaden kommt.

Casino Royale

Nach erfolgreicher Exfiltration kümmert ihr euch in eurer Basis um die administrativen Angelegenheiten eurer Geheimorganisation. Agenten trainieren nach Stufenaufstieg neue Fähigkeiten, in der Werkstatt werden Gegenstände wie Dietriche hergestellt und in der Fälscherstube wird Geld für weitere Anschaffungen gedruckt. Herzstück der Basis ist aber die Analysezentrale. Hier werden auf Missionen gefundene Dokumente ausgewertet, um Spuren zu feindlichen Agenten und Zellen freizulegen. Dazu werden Texte auf Codewörter untersucht und mit anderen Dokumenten in Verbindung gebracht.

Sollten die Informationen noch nicht ausreichen, werden auf der Weltkarte Informanten kontaktiert. Dazu schickt ihr Agenten in Städte auf der ganzen Welt. Durch feindliche Agenten, das Anheuern neuer Spione und andere Aktionen steigt mit der Zeit das Gefahrenlevel eurer Basis. Gut, wenn man bereits neue potenzielle Verstecke ausgekundschaftet hat – sollte die Situation zu brenzlig werden, wird das Hauptquartier an einen sichereren Ort verlegt.

So gleicht *Phantom Doctrine* einem spannenden Agententhriller mit permanentem Katz-und-Maus-Spiel. Das Spiel hat seine Ecken und Kanten sowie ein paar kleinere Bugs. Uns ist es zum Beispiel einmal passiert, dass eine Wache uns durch eine Wand entdeckt und getroffen hat. Das sind aber Einzelfälle, die sich erstens beheben lassen und zweitens nicht darüber hinwegtäuschen sollen, dass den Entwicklern von Creative Forge Games hier ein tolles Taktikspiel mit interessanter Thematik gelungen ist. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes

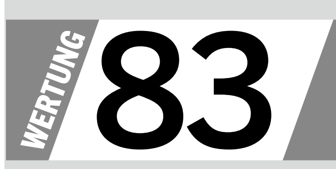


„Rundentaktik vom Feinsten in einem interessanten Setting."

Nachdem ich das Spiel auf der E3 gesehen und angespielt hatte, freute ich mich richtig auf die fertige Version. Ich wurde nicht enttäuscht. Zwar merkt man *Phantom Doctrine* an, dass es von einem kleinen Studio mit begrenzten Mitteln kommt, da es vielleicht an einigen Stellen die sonst gewohnte Produktionsqualität vermissen lässt. Aber das macht das Spiel locker mit seinem spannenden Setting und dem herausfordernden Gameplay wett. Nicht viele Spiele widmen sich dem täglichen Brot von Geheimagenten, noch dazu in den turbulenten 80er-Jahren. Das Spielprinzip ist zwar deutlich von *XCOM* inspiriert, hat aber dennoch genügend Eigenständigkeit. Besonders der große Fokus auf heimlicher Infiltration gefällt mir richtig gut. Ich tüftle oft intensiv, wie ich eine Mission abschließen kann, ohne entdeckt zu werden. Natürlich mit allen Missionszielen und Geheimdokumenten in der Tasche. Das motiviert immer wieder neu. Für Rundentaktik-Fans ist *Phantom Doctrine* auf jeden Fall einen Blick wert.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannendes Agenten-Setting
- ➕ Kampagnen unterscheiden sich je nach Fraktion
- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➕ Starker Fokus auf Infiltration und Schleichen
- ➕ Basis mit nützlichen Einrichtungen
- ➕ Gefahrensystem sorgt für Spannung
- ➕ Minispiel zur Auswertung von Dokumenten
- ➖ Kein Zoom auf der taktischen Karte
- ➖ Soundtrack recht langweilig, ohne 80er-Jahre-Flair
- ➖ Grafisch nicht ganz auf der Höhe der Zeit
- ➖ Gelegentliche Bugs





In Indien hat uns gerade ein Feind ausgespäht, in Washington und Riga passiert Verdächtiges und in Hongkong heben wir gerade eine Feindzelle aus.



Eine voll ausgebaute Basis bietet allerlei Möglichkeiten im Spionagekampf. Aber immer schön auf die Gefahr (oben rechts) achten.

Vertraut und doch neu: In *Earthfall* ballert ihr euch als Vierer-Team durch die Alien-Apokalypse.

Earthfall

Genre: Koop-Shooter
Entwickler: Holospark
Publisher: Holospark
Erscheinungsdatum: 13. Juli 2018
Preis: ca. € 28,-
USK: ab 16 Jahren

Von: David Benke

Earthfall verspricht rasante Koop-Action im Stile von *Left 4 Dead* – nur eben mit Aliens statt der altbekannten Zombies. Wir haben getestet, ob die Mischung des Shooters aufgeht.

Earthfall zeichnet eine düstere, dystopische Zukunft: Die Welt steht vor dem Untergang, Schwärme hungriger Aliens marodieren durch die Straßen und versetzen die Bevölkerung in Angst und Schrecken. Nur ihr könnt das drohende Ende der Menschheit noch abwenden. Wie das funktioniert? So wie es die vielen Hollywood-Blockbuster vorgemacht haben! Ihr trommelt eure Crew zusammen, greift zu den Waffen und ballert das außerirdische Gesocks zurück auf seinen Heimatplaneten. Dabei ist vor allem Teamplay gefragt, um die ungeliebten Besucher wieder loszuwerden.

Im gnadenlosen Kampf um Leben und Tod stehen euch vier verschiedene Charaktere zur Auswahl, die zumindest bei uns für ein kleines Déjà-vu gesorgt haben. Denn bei Maya, Roy, Danny und Jonas lässt sich eine gewisse Ähnlichkeit zu den Figuren aus *Left 4 Dead 2* nicht von der Hand weisen. Leider bleibt das Quartett – trotz der ordentlichen englischen Vertonung – im Vergleich zu den Figuren des Vorbilds ziemlich blass. Wir erfahren einfach zu wenig über unsere Squad-Mitglieder und deren persönliche Geschichte.

Dafür können die vier Protagonisten im Hauptmenü individuell angepasst werden. Es lassen sich etwa ihre jeweiligen Waffenskins und Outfits ändern. Hier gibt es auch die Möglichkeit, kosmetische Features gegen Echtgeld zu kaufen. Mehr Mikrotransaktionen gibt es innerhalb des Titels jedoch nicht. Alle Spieler starten mit denselben Voraussetzungen. Das liegt auch daran, dass die einzelnen Charaktere sich ohnehin nur optisch voneinander unterscheiden. Ingame fühlen sich alle vier Figuren gleich an. Egal ob Athletin oder Familienvater, keiner ist widerstandsfähiger oder schneller als der andere.

Earthfall funktioniert nach einem simplen Drop-in-Drop-out-System. Ihr könnt also jederzeit ein laufendes Spiel verlassen oder einem neuen beitreten. Natürlich dürft ihr euch auch alleine auf die Jagd begeben, bekommt dann aber KI-Verbündete an die Seite gestellt. Das Skill-Level dieser Bots lässt sich euren Bedürfnissen anpassen. Das ist auch bitter nötig, denn die Kämpfe können schon ziemlich knackig werden. Bereits der normale Schwierigkeitsgrad stellt eine echte Herausforderung dar, die höchste Stufe ist



Interessantes Features: Der 3D-Drucker, mit dem sich beliebige Schusswaffen herstellen lassen.



Mithilfe von tragbaren Barrikaden und Geschützen könnt ihr euch die Alien-Biester vom Leib halten.

ohne ein eingespieltes Team kaum zu schaffen – auch, weil es im gesamten Spiel keine Checkpoints gibt. Sterbt ihr, müsst ihr das Level komplett von vorne beginnen.

Vielfältige Levels und Gegner

Aktuell gibt es zwei Kampagnen mit jeweils fünf Kapiteln. Die Spielwelt ist dabei im pazifischen Nordwesten der USA angesiedelt und wird mithilfe der Unreal Engine 4 zum Leben erweckt. Diese zaubert abwechslungsreiche Umgebungen auf den Bildschirm, mitsamt netten Lichteffekten und knalligen Farben. Die Schauplätze von *Earthfall* haben nicht nur verschiedene Tageszeiten, sondern auch andere Wetterbedingungen zu bieten. Die Umgebung ist schön anzuschauen, egal ob verlassener Vorort oder verbarrikadierter Rangierbahnhof. Gerade die letzten Levels, die immer mehr außerirdische Einflüsse enthalten, erinnerten uns ein wenig an die Xen-Stages aus *Half-Life*. Alles in allem sieht der Indie-Titel für seine Verhältnisse gut aus und läuft flüssig – auch wenn die Framerate auf 60 FPS begrenzt ist, hier und da kleinere Grafik-Bugs auftauchen und einige Animationen (etwa fürs Wiederbeleben) fehlen.

Innerhalb einer Mission müsst ihr diverse Ziele erledigen, die die Geschichte vorantreiben. Das umfasst teils simple Aufgaben wie das Verteidigen oder Erreichen eines Punkts. Manchmal wird es aber auch etwas anspruchsvoller, wenn ihr etwa Ersatzteile für ein Auto auftreiben sollt. Die Aufträge fügen sich sinnvoll in die Story ein und lockern das Gameplay auf. Kleiner Wermutstropfen ist lediglich, dass uns manchmal ein wenig der Zusammenhang zwischen den einzelnen Missionen gefehlt hat. Auch die Erzählung selbst ist insgesamt eher dürftig. Es wird kaum erklärt, wer oder wo ihr seid, der Hintergrund der Alien-Invasion bleibt ebenfalls weitestgehend unangetastet. Lediglich die Wissensdatenbank im Hauptmenü versorgt euch häppchenweise mit neuen Informationen zur Spielwelt. wenn ihr etwa bestimmte Charaktere wählt, Waffen benutzt oder Gegner erledigt.

Das ist aber eigentlich nicht weiter störend. Im Grunde geht es ja sowieso nur darum, den außerirdischen Abschaum von der Oberfläche zu tilgen. Das funktioniert auch ganz ausgezeichnet. Im Verlaufe des Abenteuers bekommt ihr es mit verschiedenen Alien-Arten zu tun, die augenscheinlich stark durch *Left 4 Dead* inspiriert wurden. Neben den gewöhnlichen Drohnen gibt es etwa den aufgeblähten Sapper, der bei Beschuss explodiert, oder den flinken Thrasher, der euch zu Boden drückt und mit seinen Krallen zerfetzt. Auch eine Art Tank hat sich Holospark ausgedacht. Der heißt allerdings Beast und speit Energiekugeln statt euch mit Felsbrocken zu bewerfen. Das Gegner-Design und die zugehörigen Sounds sind zwar nicht revolutionär, aber dennoch gut gelungen. Durch ein intelligentes Spawning-System und die unterschiedlichen Angriffsmuster stellen die Viecher eine nicht zu unterschätzende Bedrohung dar, obwohl die Gegner in *Earthfall* manchmal mehr durch Masse als durch Klasse zu beeindrucken wissen.

Innovationen und Defizite

Um euch zu wehren, steht euch eine Auswahl an Schuss- und Nahkampfwaffen zur Verfügung. Dazu kommen diverse Granaten oder Miniguns. Die einzelnen Schießeisen fühlen sich alle ziemlich gleich an, verfügen aber zumindest über eine grobe Physik. Eure AK-47 verzieht etwa nach oben, wenn ihr den Abzug gedrückt haltet. Mit Munition solltet ihr aber nicht leichtfertig umgehen. Patronen sind in *Earthfall* ein rares Gut. Zum Glück sind hier und da 3D-Drucker versteckt, mit denen ihr Waffen herstellen könnt.

Eine taktische Komponente erhält der Titel durch die Möglichkeit, tragbare Barrikaden und Geschütze zu platzieren und so eine Verteidigungslinie aufzubauen. Zudem spielt Teamwork natürlich eine zentrale Rolle: Wer sich nicht gegenseitig Feuerschutz gibt oder mit Erste-Hilfe-Sets versorgt, ist eigentlich schon dem Untergang geweiht. *Earthfall* versteht sich so sehr gut darauf, die kameradschaftliche Stimmung des Vorbilds wiederaufleben zu lassen.

Dennoch ist der Indie-Titel nicht frei von Fehlern. Wir haben bei einigen Waffen etwa das passende Treffer-Feedback vermisst: Gegner taumeln nicht zurück, wenn sie von einem wuchtigen Schlag getroffen werden. Das macht gerade den Nahkampf extrem unbefriedigend. Ohne spektakuläre Optik, ohne einen markigen Sound fehlte uns da der letzte Kick. Schade finden wir auch, dass es nach Abschluss der etwa fünfstündigen Kampagne an zusätzlichen Beschäftigungsmöglichkeiten mangelt. Holospark hat zwar bereits kostenlose Zusatz-Missionen sowie den neuen Horde-Modus angekündigt. Deren Implementierung dauert aber wohl noch ein wenig. Ob wir uns in Zukunft auf Versus-Matches zwischen Menschen und Aliens freuen dürfen, ist noch nicht absehbar. Allerdings haben die Entwickler eine Plattform eingeführt, auf der Spieler neue Inhalte vorschlagen können.

Das größte Problem von *Earthfall* ist allerdings, dass es sich so schwer gestaltet, Mitstreiter zu finden. Laut Steamcharts waren zu Rekordzeiten im Juli gerade einmal 577 Spieler gleichzeitig online. Zum Vergleich: Das bereits neun Jahre alte Vorbild *Left 4 Dead 2* zog im selben Monat durchschnittlich immer noch rund 12.800 Spieler an und kostete dabei nur etwa 17 statt der von Holospark verlangten knapp 30 Euro. ❑

MEINE MEINUNG

David Benke



„Zum Vorbild *Left 4 Dead* fehlt noch ein gutes Stück.“

Das Grundgerüst von *Earthfall* macht einen soliden Eindruck: Das Gameplay ist stimmig, die Koop-Action packend und das Spielprinzip wurde durch feine Neuerungen – wie etwa den Barrikadenbau oder den Waffendruck – klug erweitert. Leider fehlt es dem Shooter noch an einigen elementaren Dingen: Zum einen an einer ordentlichen Playerbase, zum anderen mangelt es dem Titel massiv an Inhalten. Momentan gibt es nur die Kampagne, welche gerade einnmal zehn Stages umfasst – im Vergleich zu den knapp 30 Levels von *Left 4 Dead 2*. Hier muss auf jeden Fall noch nachgeliefert werden. Auch über weitere Spielmodi oder die Einbindung des Steam Workshops sollten sich die Macher möglichst zeitnah Gedanken machen. Zwar hat Holospark bereits einen umfangreichen Entwicklungsplan für die kommenden Monate veröffentlicht – im Oktober soll zum Beispiel der Charakterfortschritt eingeführt werden. Ob sich *Earthfall* bis dahin hält, ist allerdings recht fraglich.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schnelles, knackiges Gameplay
- ➕ Gut funktionierender Koop-Ansatz
- ➕ Großes Waffenarsenal
- ➕ Innovatives Barrikaden- und Waffendruck-Feature
- ➕ Schönes Gegner-, Level- und Sound-Design
- ➖ Wenig Hintergrund zu Charakteren und Story
- ➖ Lediglich zwei Kampagnen mit jeweils fünf Missionen
- ➖ (Noch) keine zusätzlichen Spielmodi
- ➖ Sehr kleine Playerbase erschwert Mitspieler-Suche
- ➖ Fehlendes Trefferfeedback
- ➖ Verlangter Preis passt nicht zum gebotenen Inhalt

WERTUNG 72



In der Wissensdatenbank schaltet ihr neue Infos zu Waffen, Gegnern und Story-Elementen frei.


Besondere Aliens, wie die giftigen Sapper verlangen euch einiges an Können und Munition ab.

State of **Mind**

Kunst spielt in Adams City 5 eine große Rolle. Seine Frau Amy ist Künstlerin, aber ob das alles nicht nur Tarnung ist?

Genre: Adventure
Entwickler: Daedalic Entertainment
Publisher: Daedalic Entertainment
Erscheinungsdatum: 15. August 2018
Preis: ca. € 30,-
USK: ab 12 Jahren

State of Mind ist ein dystopischer Thriller über die Auswirkungen neuer Technologien auf unsere nahe Zukunft.

Von: Paula Sprödefeld

Die Technik schreitet immer weiter voran und in ein paar Jahren könnte die gesamte Welt schon vernetzt sein. Daedalic Entertainment hat sich darüber Gedanken gemacht, wie unsere nahe Zukunft aussehen könnte und welchen Problemen wir uns stellen müssen. Das deutsche Studio hat all das in sein neues Adventure *State of Mind* gepackt, das am 15. August für PC, PS4, Xbox One und auch die Nintendo Switch erscheint.

Roboter an die Macht

Berlin im Jahre 2048, es hat sich einiges verändert. Androide Roboter füllen die düsteren Straßen, Drohnen fliegen überall umher und beobachten die Bürger und Autos fahren von selbst. In diesem Technologie-Dschungel – der stark nach Überwachungsstaat müffelt – lebt Journalist Richard Nolan, der mit alldem nicht viel anfangen kann, mit seiner Frau Tracy und Sohn John. Bereits der Anfang von *State of Mind* ist sehr dramatisch. Protagonist Richard hat einen Unfall und verliert den Großteil seines Gedächtnisses. Ihr müsst ihm dabei helfen, es wiederzuerlangen. Doch nicht nur das Gedächtnis ist weg. Als er zu Hause ankommt, wird klar, dass Frau und Sohn verschwunden sind, dafür steht da ein neuer Roboter mit Namen Simon, den Tracy gekauft hat. Beim Erkunden der Wohnung, findet ihr einen Hinweis darauf, dass sich Tracy hat scannen lassen. Nanoscans sind überall in der Stadt aufgebaut. Sie dienen dazu, Menschen für die Marsbesiedlung zu testen. Doch Richard ist da natürlich nicht mit an Bord.

Richard Nolan ist jedoch nicht der einzige Charakter, den ihr kennenlernt und steuert. Adam Newman ist der zweite Protagonist in *State of Mind*. Er lebt in City 5, einer virtuellen, utopischen Stadt, weiß aber nicht, dass seine gesamte Existenz eigentlich nur ein Datensatz ist. Adams und Richards Leben haben sehr viele Parallelen: Adam hat ebenfalls Frau und Sohn, er arbeitet als Journalist bei The Present und hatte auch vor kurzer Zeit einen Unfall.

Futuristischer Thriller

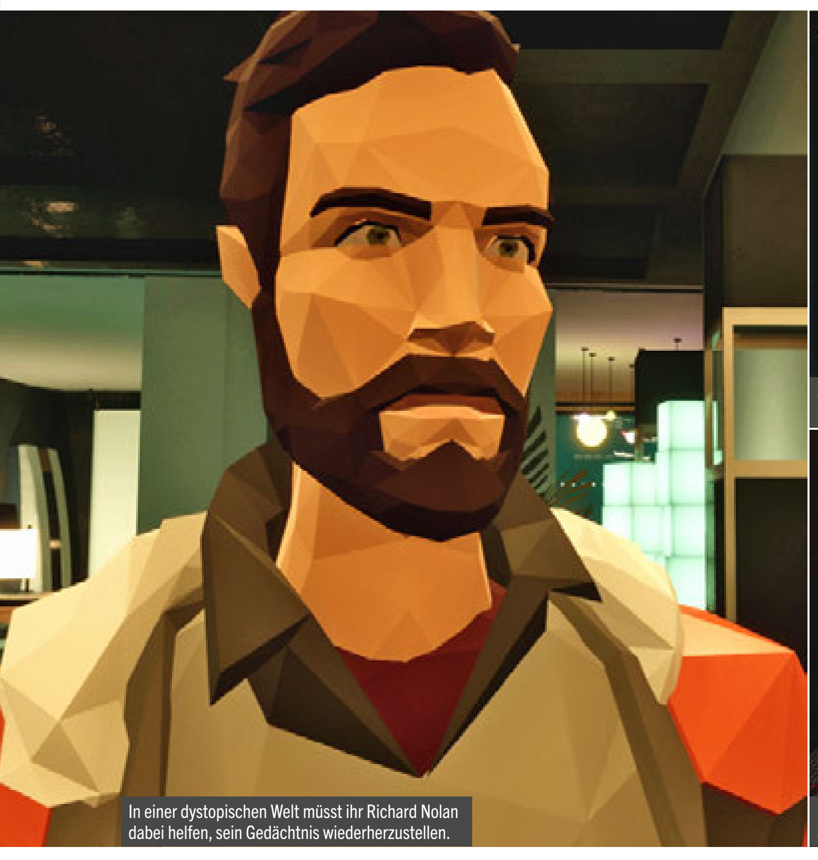
Mit an Bord des *State of Mind*-Teams ist Autor Martin Ganteföhr, der sowohl für Videospiele schreibt als auch selbst Romane veröffentlicht. Er ist auf Thriller spezialisiert, die auch oft ähnliche Themen behandeln wie *State of Mind*. Daedalic selbst sagt, dass es in dem Spiel um den Transhumanismus



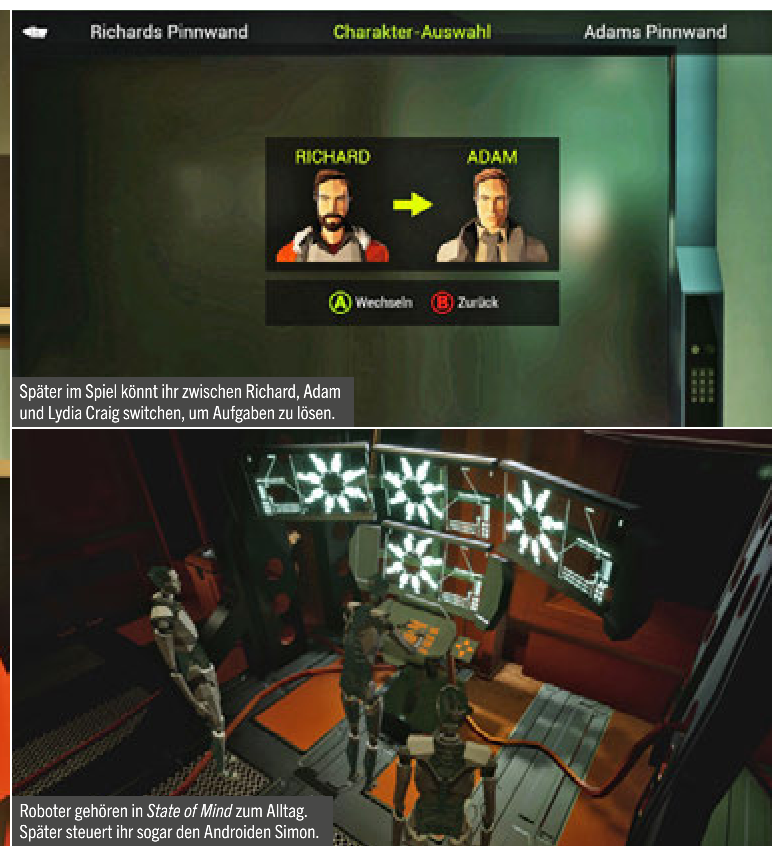
Schalterrätsel sind auch Teil von *State of Mind*. Oft müsst ihr zwischen Charakteren switchen.



Adam lebt in City 5, der virtuellen Utopie. Er hat einiges mit Richard gemeinsam.



In einer dystopischen Welt müsst ihr Richard Nolan dabei helfen, sein Gedächtnis wiederherzustellen.



Später im Spiel könnt ihr zwischen Richard, Adam und Lydia Craig switchen, um Aufgaben zu lösen.

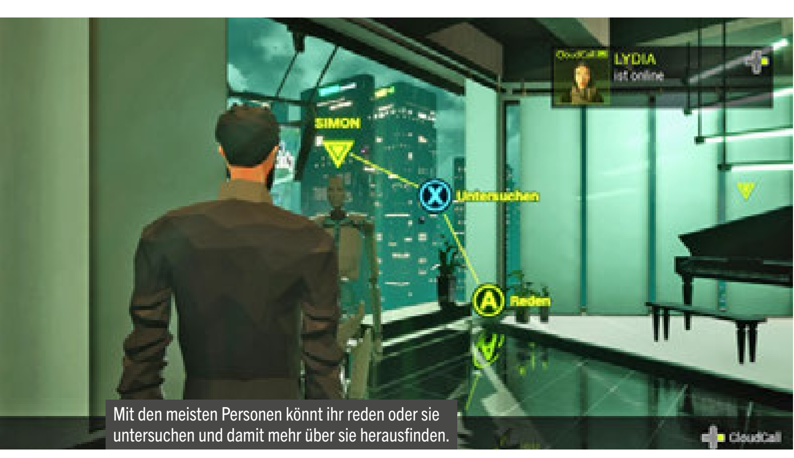
Roboter gehören in *State of Mind* zum Alltag. Später steuert ihr sogar den Androiden Simon.

geht und um Bewusstseinsübertragung. Wir wollen euch nicht zu viel von der wirklich interessanten, spannenden und auch leicht besorgniserregenden Story erzählen, aber sowohl der kleine Blick in die Geschichte als auch das Thema können euch Aufschluss darüber geben, wie sich die Story entwickelt. Dabei ist das ein Thema, das momentan nicht nur in der Spiele-Branche sehr aktuell ist. Die Serie *Black Mirror* zeigt episodisch Zukunftsszenarien, die gar nicht so weit von unserer aktuellen Situation entfernt sind. Meist mit einem weniger guten Ausgang. Auch *State of Mind* ist kein fröhliches Spiel. Es zeigt ganz deutlich, dass die Vermischung von Mensch und Maschine zu furchtbaren Folgen führen kann. Auch das Thema der Trennung und Wiedervereinigung kommt sehr stark in den Geschichte durch. Richard ist getrennt von seinen Erinnerungen und von seiner Familie und versucht beides wieder zu einer Einheit zu formen. Sogar die Welt ist getrennt: die düstere, dystopische Realität und die Friede-Freude-Eierkuchen-Fassade von City 5. Die Story zieht einen in ihren Bann und man macht sich automatisch Gedanken darüber, ob unsere Zukunft vielleicht auch so aussehen könnte.

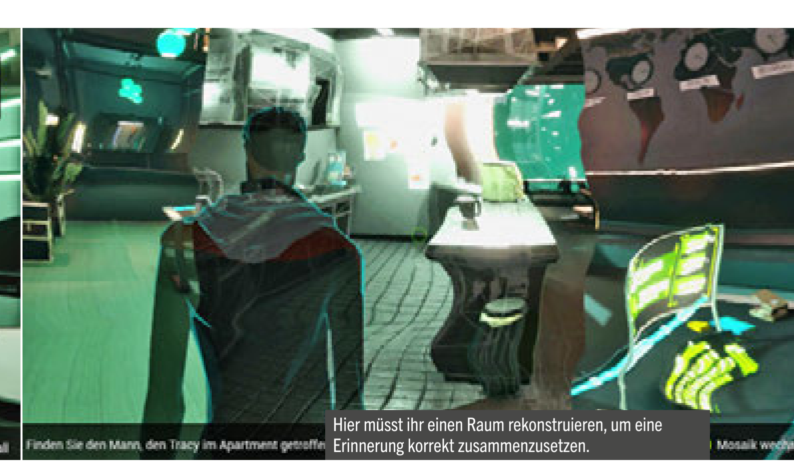
Drohnen fliegen, Rätsel lösen

Aber genug von diesen tiefsinnigen Gedanken, es ist ja immerhin ein Videospiel und die haben meist auch mehr als eine Story zu bieten. Dadurch, dass *State of Mind* ein Adventure ist – eben mit starkem Fokus auf der Geschichte – ist das Gameplay eher minimalistisch, was nicht unbedingt schlecht ist. Es gibt grundsätzlich bei allen Objekten die Möglichkeit, diese zu untersuchen, was wir euch auch ans Herz legen. In Dialogen habt ihr oft mehrere Optionen, meist ändert das aber nur, wie ihr auf etwas reagiert, ob ihr besorgt seid oder nicht, angriffslustig oder eher ruhig. Das kann Beziehungen zu Personen beeinflussen. Ziemlich am Anfang wird euch der Cloud Call vorgestellt. Ihr ruft so Freunde oder Kollegen an, die dann als Hologramm vor euch erscheinen. Wenn ihr an einer Stelle nicht weiter wisst, kann ein Anruf sehr nützlich sein. Wie es typisch für Adventures ist, gibt es in *State of Mind* auch viele Rätsel. Diese sind sehr unterschiedlich aufgebaut und lockern das Gameplay auf. Um Erinnerungen wiederherzustellen, müsst ihr beispielsweise Fragmente zusammenfügen. Das sind mehrere Felder, die verschiedene Räume darstellen und die ihr korrekt zusammensetzen müsst.

Später im Spiel müsst ihr auch diverse Kameras ausschalten oder ihnen ausweichen, eine Art Waffe zusammenstellen, um an einer Wache vorbeizukommen, und so etwas wie ein Drohnen-Minispiel absolvieren, um flüchtenden Robotern zur Seite zu stehen. Diese kleineren Rätsel funktionieren sehr gut und passen in die Story, sind dabei aber nicht zu langweilig. Zum Ende des Spiels gibt es jedoch ein



Mit den meisten Personen könnt ihr reden oder sie untersuchen und damit mehr über sie herausfinden.



Hier müsst ihr einen Raum rekonstruieren, um eine Erinnerung korrekt zusammenzusetzen.



Ihr habt eine Reihe von Zeitungsartikeln und müsst die drei richtigen finden, um die Story zusammenzufügen.

Rätsel, das uns ein wenig frustriert hat. Ihr befindet euch mit James, Adams Sohn, den ihr ebenfalls steuern könnt, in einem Raum. Durch einen bestimmten Mechanismus – der hier zu viel über die Story preisgeben würde – kann der Raum verändert werden, um weiterzukommen. Einige Räume haben einen Lüftungsschacht, einige haben Bedienfelder. Beim ersten Durchlauf gab es einen Bug, wodurch einer der Schächte nicht angezeigt wurde. Wir mussten das Kapitel also neu starten und konnten dann weiterspielen.

Verbesserungswürdig

Bis auf diesen kleinen Fehler läuft das Spiel jedoch auf dem PC sehr rund. Trotzdem gibt es einige Dinge, die der Verbesserung bedürfen. So können Dialoge – auch wenn ihr sie schon einmal durchgespielt habt – nicht übersprungen werden. Ebenso ist es bei Zwischensequenzen: Wenn ihr, vor allem am Ende, eine andere Entscheidung treffen wollt, müsst ihr das gesamte Kapitel wiederholen. Auch die Steuerung ist ein wenig wackelig. Euer spielbarer Charakter läuft nicht sehr akkurat, was vor allem beim Interagieren mit Objekten frustrierend werden kann. Was jedoch durchaus überzeugt, ist das Zusammenspiel von Geschichte und Optik. Der Low-Poly-Look ist wahrscheinlich nicht jedermanns liebster Grafikstil, er funktioniert jedoch mit der Geschichte, die *State of Mind* rüberbringen will. Die harten Kanten und dunklen beziehungsweise flachen Farben gehen einher mit der vorherrschenden technisch angehauchten Atmosphäre und vor allem die Kombination von dunklen und Neonfarben unterstreicht das futuristische Thema sehr gut.

Ein spannendes Gesamtkonzept

Wenn man diese Punkte also zusammennimmt, zeigt *State of Mind* eine nachdenkliche Geschichte über die Zukunft der Welt, spricht über den Menschen als solches und seine mögliche Entwicklung zu einem höheren Wesen. Aber auch der Konflikt unter den Menschen, die in einem Überwachungsstaat à la *1984* von George Orwell leben, wird beleuchtet. Auch wenn die Geschichte zum Ende hin künstlich verlängert wird und auch schneller auf den Punkt kommen könnte, ist sie durchdacht und spannend. Das minimalistische Gameplay lockert die bedrückende Stimmung auf, ist an manchen Stellen aber durchaus verbesserungswürdig. Und die Low-Poly-Optik unterstreicht das harte Thema noch einmal ausdrücklich. *State of Mind* ist nicht für jeden Spieler etwas, aber wer eine fesselnde Story schätzt, die auch nach dem Beenden des eigentlichen Spiels noch nachklingt, liegt bei *State of Mind* auf jeden Fall richtig. Lasst euch nicht von der Optik abschrecken, denn auch wenn die Welt keine unglaublich realistische Grafik hat, so sind vor allem die Charaktere mit viel Liebe gestaltet. ❑

MEINE MEINUNG

Paula Sprödefeld



„Ein gelungenes Gesamtkonzept mit Luft nach oben."

Als Fan solcher Adventures und einer guten Story bin ich sehr froh darüber, wie *State of Mind* geworden ist. Das Spiel schlägt zwar einen ziemlich ernsten Ton an und ist definitv anders als andere Daedalic-Adventures, spricht aber sehr den Zeitgeist an, die Angst vor Über-Digitalisierung und einem Überwachungsstaat. Das alles gefällt mir sehr, denn auch wenn ich witzige Adventures liebe, die sich oft nicht zu ernst nehmen, hätte das niemals das Thema so transportieren können. *State of Mind* ist interessant, spannend und regt zum Nachdenken an. Zwar hat es einige kleine Zipperlein, aber das Gesamtkonzept ist gelungen. Story, Gameplay und Optik wirken wie eine Einheit und auch wenn das Spiel wahrscheinlich nicht jeden Spieler ansprechen kann, so bin ich doch angetan. Wer eine fesselnde Story mag und vielleicht nicht so viel auf aufpolierte Grafik gibt, dem kann ich *State of Mind* nur ans Herz legen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fesselnde und gut strukturierte Geschichte
- ➕ Interessantes Thema
- ➕ Passende Grafik zu Thema und Story
- ➕ Abwechslungsreiche Rätsel und Minispiele
- ➕ Kaum technische Fehler oder Bugs
- ➕ Mehrere spielbare Charaktere und dadurch unterschiedliche Sichtweisen
- ➖ Steuerung ist oft sehr unpräzise
- ➖ Dialoge und Zwischensequenzen sind nicht überspringbar
- ➖ Speicherorte sind zu weit auseinander gesetzt
- ➖ Manche Story-Momente sind unglaubhaft
- ➖ Endphase des Spiels ist künstlich in die Länge gezogen





Das Hacken von technischen Geräten gehört in *State of Mind* dazu. Bringt die zwei Kreise in Einklang.



Wenn ihr etwas gehackt habt, könnt ihr Drohnen fliegen und so eure Umgebung erkunden.



The Walking Dead: **The Final Season – Ep. 1**

In Clementines letztem Abenteuer steht vor allem ihre Beziehung zu Ziehsohn AJ im Mittelpunkt.

Genre: Adventure
Entwickler: Telltale Games
Publisher: Telltale Games
Erscheinungsdatum: 14. August 2018
Preis: ca. € 24,- (Season Pass)
USK: ab 16 Jahren

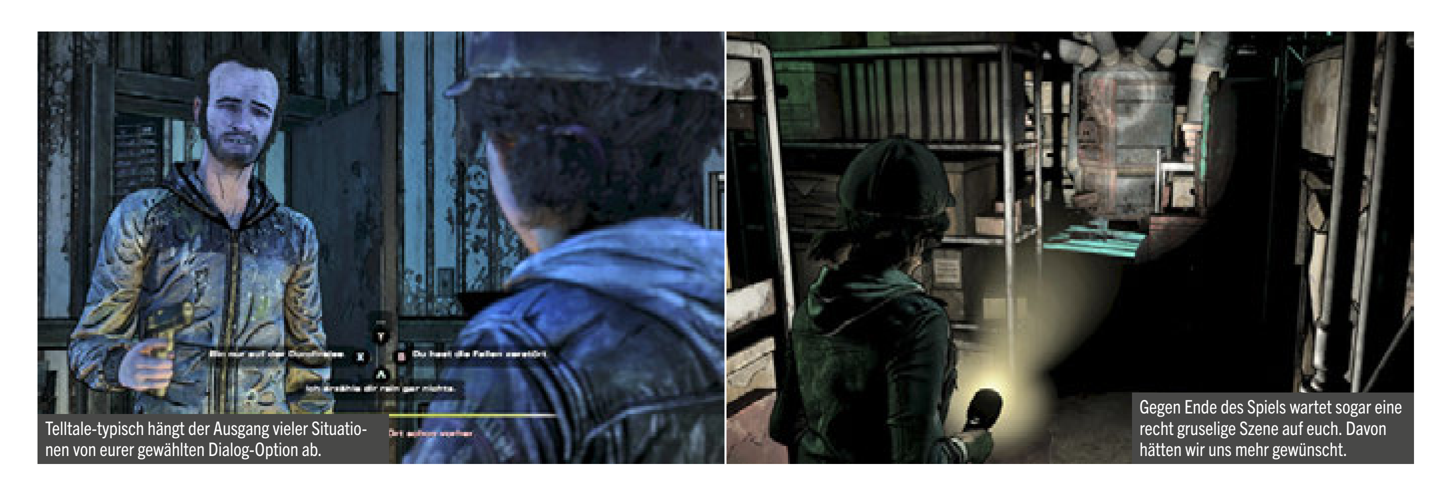
Von: Christian Dörre

Das erste Kapitel von Clementines letztem Abenteuer ist erschienen und bringt uns zurück in die Zombie-Apokalypse.

Nachdem Clementine in Staffel 3, *A New Frontier,* eher ein Nebencharakter war und sich das Spiel mehr auf die Figur Javi konzentrierte, steht das bereits in der ersten Staffel eingeführte Mädchen nun wieder im Mittelpunkt. Seitdem sind natürlich einige Jahre vergangen und Clementine ist zu einer jungen Frau geworden, die weiß, was nötig ist, um in einer von Zombies bevölkerten Welt zu überleben. War Clem in der ersten Staffel noch das junge, schüchterne Anhängsel von Hauptfigur Lee, übernimmt sie nun selbst Verantwortung, indem sie sich um den kleinen Alvin Junior kümmert. Auch dieser ist seit seiner Geburt in Staffel 2 natürlich älter geworden und wird bereits von Clementine im Überlebenskampf unterrichtet. Die Beziehung von Clem und ihrem Ziehsohn steht daher klar im Mittelpunkt von *Genug mit Wegrennen*, der ersten von insgesamt vier Episoden der letzten Staffel von Telltales *The Walking Dead*.

Teenager vs. Zombies

Zu Anfang der Episode sind Clementine und AJ noch allein unterwegs. In den Gesprächen zwischen den beiden dürfen wir Telltale-typisch aus vier Dialog-Optionen wählen, welche die Beziehung und teilweise auch die Story beeinflussen. So entscheiden wir beispielsweise, wie wir den Kleinen von seinem Hunger ablenken oder welchen Ratschlag wir ihm mit auf den Weg geben, bevor wir zusammen ein altes Gebäude betreten. Natürlich spielen diese Dialogoptionen und deren (teils verheerende) Konsequenzen auch eine große Rolle, wenn wir später mit anderen – freundlich oder feindlich gesinnten – Menschen interagieren. Erstmals in der Geschichte der Reihe wurden sämtliche Gespräche sogar deutsch vertont. Die Leistung der Synchronsprecher ist jedoch etwas durchwachsen. Einige Figuren



Telltale-typisch hängt der Ausgang vieler Situationen von eurer gewählten Dialog-Option ab.

Gegen Ende des Spiels wartet sogar eine recht gruselige Szene auf euch. Davon hätten wir uns mehr gewünscht.


Die größte Gefahr geht zwar von anderen Menschen aus, das Aufeinandertreffen mit Zombies sorgt dennoch immer wieder für Spannung.

wurden richtig gut getroffen, aber gerade Clementines Sprecherin hat oftmals Probleme, die passenden Emotionen zu vermitteln. An die sehr hohe Qualität der englischen Sprachausgabe kommt die deutsche leider bei Weitem nicht heran. Die Qualität der Story selbst ist ebenfalls etwas schwankend, was auch daran liegt, dass man nach den Comics sowie etlichen TV-Serien- und Telltale-Games-Staffeln das Gefühl hat, jede Situation in jedem Szenario bereits zu kennen. So ist es wenig überraschend, dass bei Clems und AJs anfänglichem Beutezug etwas gewaltig schiefgeht und die Menschen, die sie und den Kurzen freundlich in ihre Gruppe aufnehmen, offenbar ein paar Dinge vor ihr verbergen. Interessant ist jedoch, dass sie diesmal nicht in einer Gruppe Erwachsener landet, sondern sich mit ein paar ehemaligen Internatsschülern in deren alter Schule vor den Zombiehorden verschanzt. Clem und AJ treffen also auf Leute in ihrem Alter, wodurch die Probleme innerhalb der Gruppe sich ein wenig anders äußern als in den Staffeln zuvor. Telltale nimmt sich dabei sehr viel Zeit einzelne Charaktere vorzustellen, was je nach Figur ganz unterhaltsam, aber auch manchmal ein wenig öde sein kann. Der Mittelteil von *Genug mit Wegrennen* ist dadurch teilweise etwas zäh, doch das Finale der Episode punktet dafür mit einer spannenden Wendung und einem kleinen Schocker, der einen für die zweite Folge wieder anheizt.

Nette Ideen, aber viel Altes

In puncto Gameplay hat sich natürlich nicht sonderlich viel getan im Vergleich zur letzten Staffel. Noch immer ist *The Walking Dead* mehr interaktiver Film (oder eben Serie) als klassisches Spiel. Neben den bereits erwähnten und bekannten Dialogen meistert ihr Action-Passagen weiterhin mit Quicktime-Events oder indem ihr mit dem Analogstick oder der Maus einen Gegner oder ein Objekt anvisiert und an- oder zugreift. Dennoch bemüht sich Telltale um ein wenig Abwechslung. An einer Stelle dürft ihr die wandelnden Toten zum Beispiel in gestellte Fallen locken statt sie im Nahkampf zu killen. Gegen Ende gibt es sogar eine kleine Grusel-Passage, in der ihr euch mit einer Taschenlampe durch die Dunkelheit bewegt. Von diesen Szenen hätten wir uns mehr gewünscht, da ansonsten der bekannte Telltale-Trott agiert. Immerhin darf man nun in den Spiel-Abschnitten meistens die Kamera frei drehen, was die Steuerung komfortabler macht. Doch technisch ist auch *The Final Season* nicht komplett gelungen. Die Grafik ist noch mal hübscher und detailreicher als in der letzten Staffel und das Spielgeschehen selbst lief während unseres Tests vollkommen flüssig, doch mal wieder hat ein Telltale-Spiel mit sehr auffälligen Nachladerucklern zu kämpfen. Gerade lief die Kampf-Action noch absolut ruckelfrei, doch sobald die nächste Szene geladen wird, geht die Framerate für ein paar Sekunden komplett in den Keller. Dies sorgt für harte Umbrüche im Spielfluss und sollte von Telltale endlich mal in den Griff bekommen werden. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Ein guter, aber nicht komplett gelungener Auftakt!“

Die erste Staffel von Telltales *The Walking Dead* habe ich damals geliebt, doch in den nachfolgenden Staffeln schwankte die Qualität genauso wie bei der TV-Serie und eine gewisse Übersättigung mit dieser Thematik kann ich mittlerweile nicht mehr abstreiten. Von daher ist es ganz gut, dass Telltale die Reihe nicht mehr ewig zieht, sondern nun das Finale von Clementines Geschichte erzählt. Hierbei überzeugt die erste Episode der letzten Staffel mit einer gelungenen Prämisse rund um die Teenager-Gruppierung, die Beziehung von Clem und AJ sowie mit einem spannenden Finale, das nach einem Hänger in der Mitte der Episode doch Lust auf die nächste Folge macht. Dennoch merkt man der Episode an, dass viele Dinge ein wenig ausgelutscht sind. Sowohl der Telltale-typische Aufbau als auch das *TWD*-Szenario wirken einfach nicht mehr frisch. Da helfen auch die zwei, drei Ideen nicht, die kurzzeitig ein wenig Abwechslung reinbringen. Für eine Wertung warten wir aber selbstverständlich die komplette Staffel ab.

PRO UND CONTRA

- ➕ Hübsche, detaillierte Comic-Grafik
- ➕ Nette Ideen zur Gameplay-Auflockerung (Fallen, Taschenlampe)
- ➕ Endlich frei drehbare Kamera
- ➕ Interessante Prämisse mit der Gruppierung aus Jugendlichen
- ➕ Spannendes Episodenfinale
- ➕ Unsere Ratschläge formen AJs Charakter
- ➖ Teils uninteressante Figuren
- ➖ Story hängt in der Mitte etwas durch
- ➖ Spielerisch typischer Telltale-Aufbau ohne Überraschungen
- ➖ Sehr auffällige Nachladeruckler, die den Spielfluss unterbrechen

WERTUNGSTENDENZ

0 **75-85** 100


In einem Abschnitt dürft ihr die Untoten in Fallen locken statt sie wie gewohnt im Nahkampf zu töten.


In der ehemaligen Schule werden Clem und AJ freundlich aufgenommen, doch bald offenbaren sich einige Probleme.

Alle bislang freigeschalteten Objekte seht ihr zu Beginn jedes Versuchs.

Dead **Cells**

Genre: Action
Entwickler: Motion Twin
Publisher: Motion Twin
Erscheinungsdatum: 6. August 2018
Preis: ca. € 25,-
USK: ab 12 Jahren

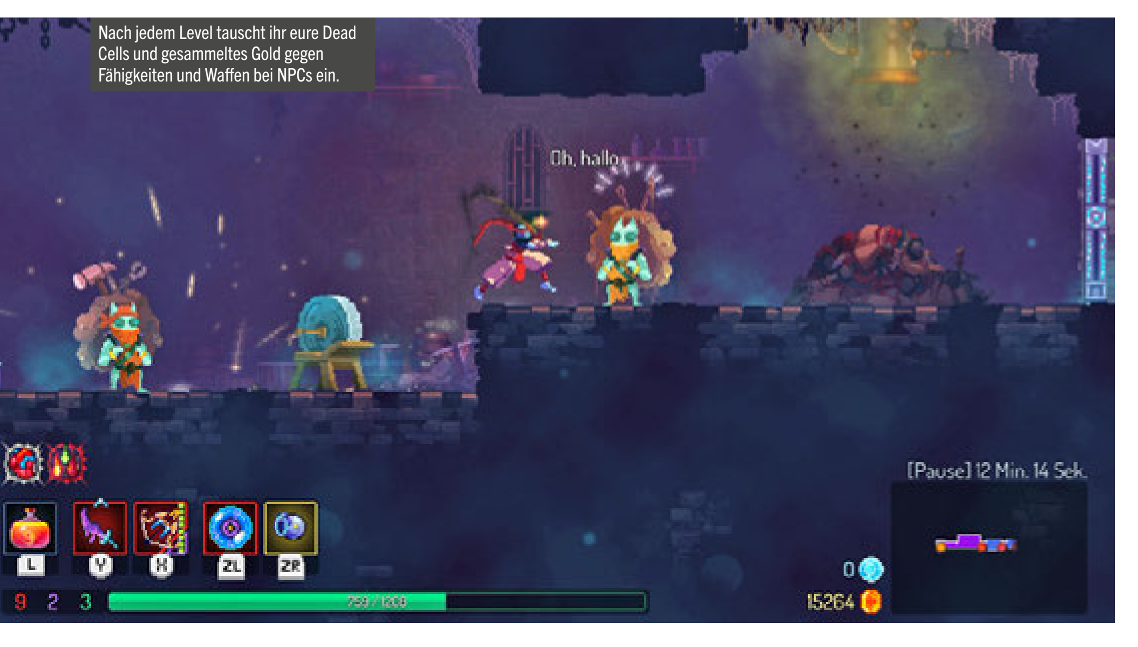
Der ewige Kreislauf von Leben und Tod: *Dead Cells* zu spielen heißt, aus den Fehlern zu lernen und es beim nächsten Mal – hoffentlich – besser zu machen.

Von: Katharina Reuß

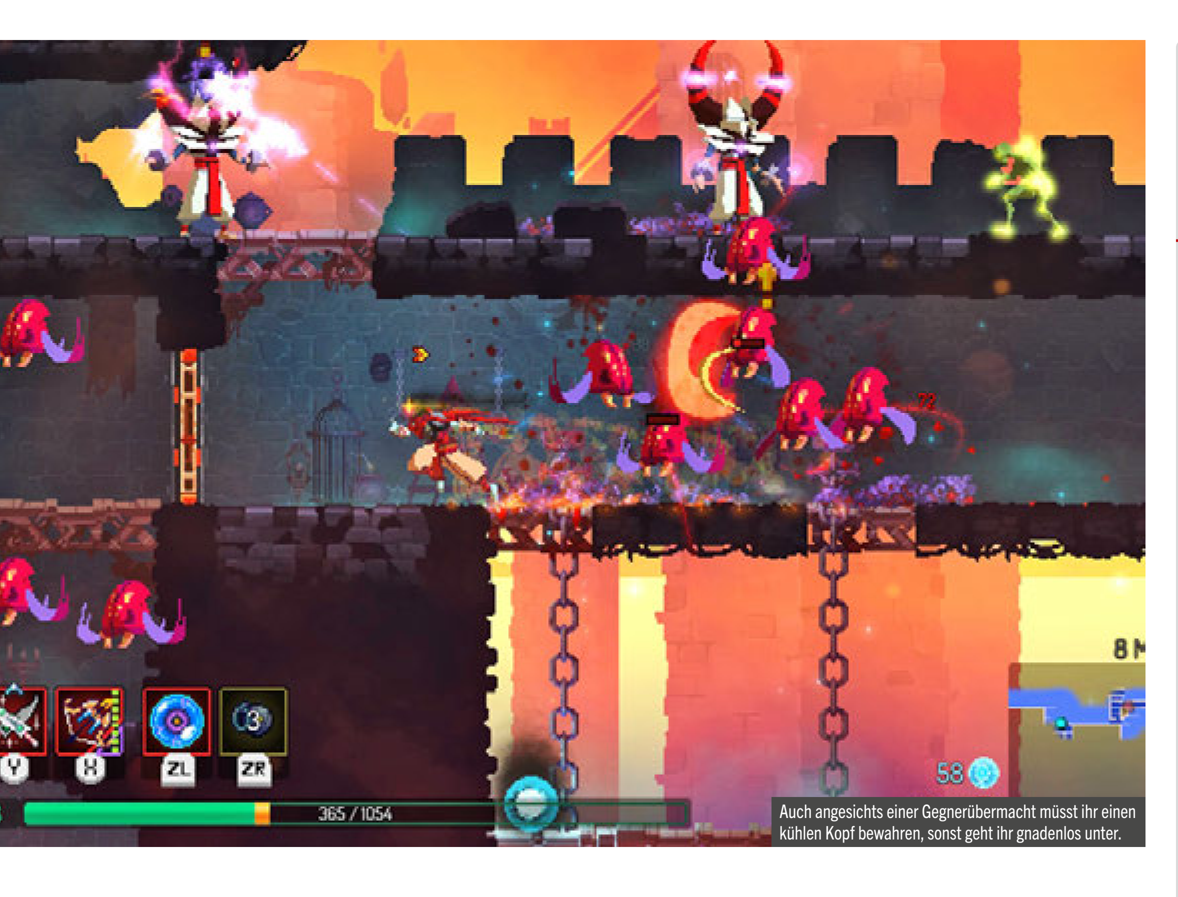
D*ead Cells* ist schon seit über einem Jahr ein riesiger Erfolg – auf Steam ertrank der Titel seit Beginn der Early-Access-Phase in positiven User-Wertungen – und das, obwohl das Roguelike-Spiel nicht einmal fertiggestellt war. Inzwischen ist die finale Fassung des Indie-Games erhältlich und wir sind in der Indie-Action bestimmt ein paar tausend Tode gestorben.

Ihr seid tot – oder doch nicht?

Die Story von *Dead Cells* ist vorhanden, im Grunde aber ganz egal. Nur so viel ist wichtig: Wir verkörpern einen Haufen Zellen, der immer und immer wieder versucht, von einer Gefängnisinsel zu fliehen. Zwischen Freiheit und Held stehen jedoch eine Menge Fallen, Gegner und Bosse. Jedes der etwa 20 Gebiete – von denen wir viele erst erreichen, wenn wir gewisse Items eingesammelt haben – wird zufällig generiert. Meistens sind die Ergebnisse gelungen, auf die Dauer kommen uns die Versatzstücke aber zwangsläufig bekannt vor und mit handgearbeitetem Level-Design wie in klassischen Metroidvanias kann *Dead Cells* nicht mithalten. Dafür punktet das Indie-Spiel bei einem wichtigen Punkt: den Kämpfen. Schläge fühlen sich wuchtig an, die dynamischen Animationen machen das Prügeln, Stechen und Hauen zu einer wahren Freude. Jede Waffe hat ein anderes Handling, mit dem wir uns vertraut machen müssen. Theoretisch ist mit fast jeder Fertigkeiten- und Bewaffnungskombo der Triumph über die Knastinsel denkbar, es gibt aber deutliche Balancing-Unterschiede und ein paar ziemlich unbrauchbare Items und Fähigkeiten.



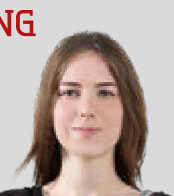
Nach jedem Level tauscht ihr eure Dead Cells und gesammeltes Gold gegen Fähigkeiten und Waffen bei NPCs ein.



Auch angesichts einer Gegnerübermacht müsst ihr einen kühlen Kopf bewahren, sonst geht ihr gnadenlos unter.

MEINE MEINUNG

Katharina Reuß



„Viel Roguelike, wenig Metroidvania."

Ich hätte gerne mehr Einfluss auf das RNG im Spiel – die Händlerauslage zu ändern, reicht mir nicht. Das Befriedigende an Spielen wie diesen ist ja, wenn man an den Punkt kommt, an dem man weiß: Jetzt habe ich alle Fäden in der Hand. Wie wäre es mit einer Mutation, bei der man einmal pro Level ein Item rerollen kann? Oder eine Mutation, die mir Boni auf meine Werte statt Gold gibt, wenn ich Items nicht brauche und auflöse? Ich glaube, aus der ganzen Mechanik im Spiel könnte man noch mehr rausholen. Manche Systeme wirken noch nicht ganz durchdacht. Wäre auch schön, wenn ich Primärwaffen in meine Sekundärslots packen könnte. Oder, oder, oder … das heißt nun alles nicht, dass mir *Dead Cells* keine Freude bereitet, ganz im Gegenteil! Schon alleine die Optik und das wuchtvolle Kampfsystem sind ein Traum. Deshalb wünsche ich mir aber auch noch mehr ineinandergreifende, komplexere Mechaniken, mehr Bosse und eine bessere Balance. Ohne Frage aber ist *Dead Cells* ein Pflichttitel für Roguelike- und Roguelite-Fans.

PRO UND CONTRA

- \+ Spaßiges Nahkampfsystem
- \+ Kein Durchgang gleicht dem anderen
- \+ Tolle Animationen und schöne Optik
- \+ Viel zum Freischalten
- \+ Präzise Steuerung
- \+ Große Build-Vielfalt
- \+ Motiviert zum Immer-wieder-Spielen
- \+ Einige spaßige Item-Synergien
- − Viel Grinding
- − Einfluss des Spielers auf Drops und RNG limitiert
- − Level-Bausteine wiederholen sich
- − Einige miese Items und Fähigkeiten
- − Wenig Bosse



Wählt weise!

Finden wir sogenannte Pergamente der Macht, verbessern wir einen unserer drei Charakterwerte: Brutalität, Taktik und Überleben. Jeder Gegenstand und jede Fähigkeit profitieren von Boni, abhängig von unseren Werten; mit jedem Pergament wächst zudem unsere Gesundheitsleiste. In den insgesamt vier Item-Slots (plus ein Platz für eine Halskette) platzieren wir Waffen und Schilde, in den beiden Sekundärtaschen Unterstützungsobjekte wie Fallen oder Granaten. Typisch Roguelike ist all das jedoch futsch, sobald wir das Zeitliche segnen.

Unsere Überlebenschancen erhöhen wir, indem wir neue Objekte freischalten, die wir dann – vielleicht – beim nächsten Durchgang finden. Zum Freischalten benötigen wir zunächst eine Blaupause; diese sind in den Levels versteckt oder Gegner lassen sie fallen. Um die Pläne in Items zu verwandeln, müssen wir sie beim Sammler abgeben, einem NPC, den wir nach Abschluss jedes Areals treffen. Bezahlt wird der gute Mann mit den Dead Cells, die wiederum regelmäßig von jeder Gegnerart gedroppt werden. Das System hat einen kleinen Haken: Einige Waffen sind nicht besonders praktisch oder passen vielleicht einfach nicht zu unserem Spielstil. Sie verwässern aber den Item-Pool ab ihrer Freischaltung, sodass die Chance, unser Lieblingsspielzeug zu finden, sinkt. Vor dem Freischalten weiß man freilich nicht, ob das Ergebnis taugt, und das Sammeln der Dead Cells kostet Zeit. Für die permanente Aufwertung eurer Gesundheitstränke müssen wir etwa über 600 Zellen beschaffen! Einmal freigeschaltet, bleiben alle Gegenstände im Pool erhalten, genau wie die Runen, von denen es vier gibt und die unser Bewegungsrepertoire erweitern.

Eile mit Weile

Dead Cells belohnt taktisches Vorgehen und die großzügige Nutzung von Ausweichrolle sowie Sekundärfähigkeiten. Wer zu gierig und hektisch spielt, sieht kein Land: Mehr als einen Gegner gleichzeitig im Nahkampf anzugehen, grenzt vor allem in späteren Gebieten an Selbstmord. Kombiniert mit dem Zufalls- und Grind-Faktor könnten ungeduldige Abenteurer das Interesse verlieren, bevor sie gar den ersten Boss erblickt haben. Wer Ruhe und Nerven bewahrt, hat Erfolg – in *Dead Cells* steckt mehr Roguelike als Metroidvania drin! ❑


Kämpfe stehen im Mittelpunkt. Ab und zu, etwa in Herausforderungsportalen, müsst ihr aber auch euer Platforming-Können unter Beweis stellen.


Der Nahkampf fühlt sich klasse an und die Effekte unterstreichen die Action. Wer empfindlich auf Lichtblitze reagiert, kann diese aber auch ausschalten.

PC Games AWARD
Ausgabe 09/2018 86

Die Präsentation ist super und vermittelt in jeder Partie echte TV-Atmosphäre.

Madden NFL 19

Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Tiburon
Publisher: Electronic Arts
Erscheinungsdatum: 10. August 2018
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 0 Jahren

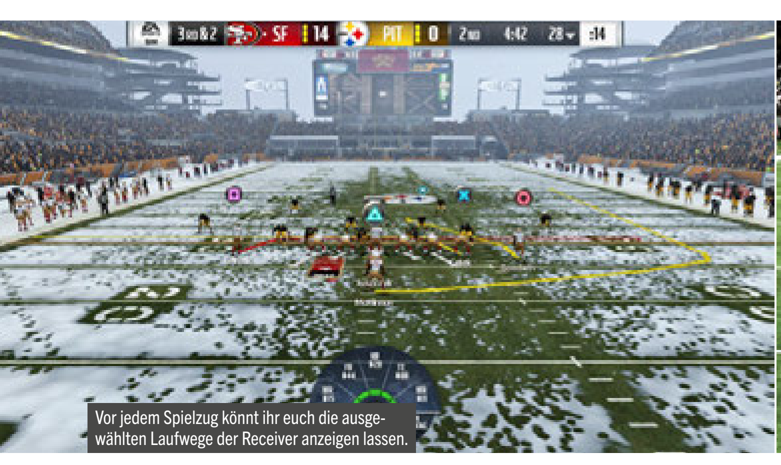
Nach etlichen Jahren der Abwesenheit gibt es endlich wieder Football auf dem PC! Gelingt der EA-Reihe ein fulminantes Comeback?

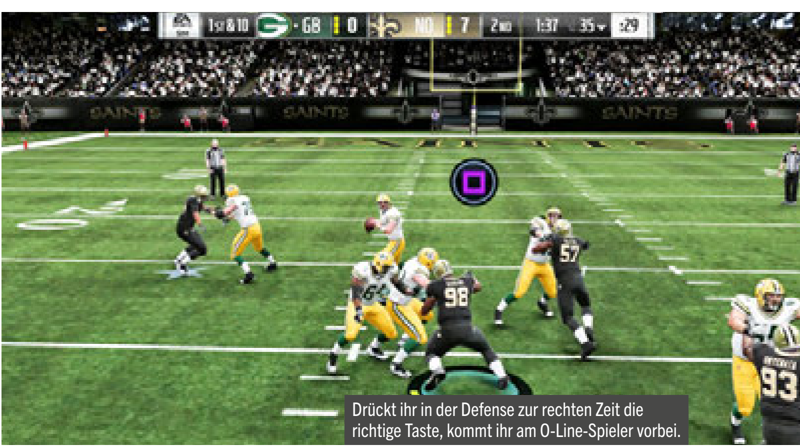
Von: Christian Dörre

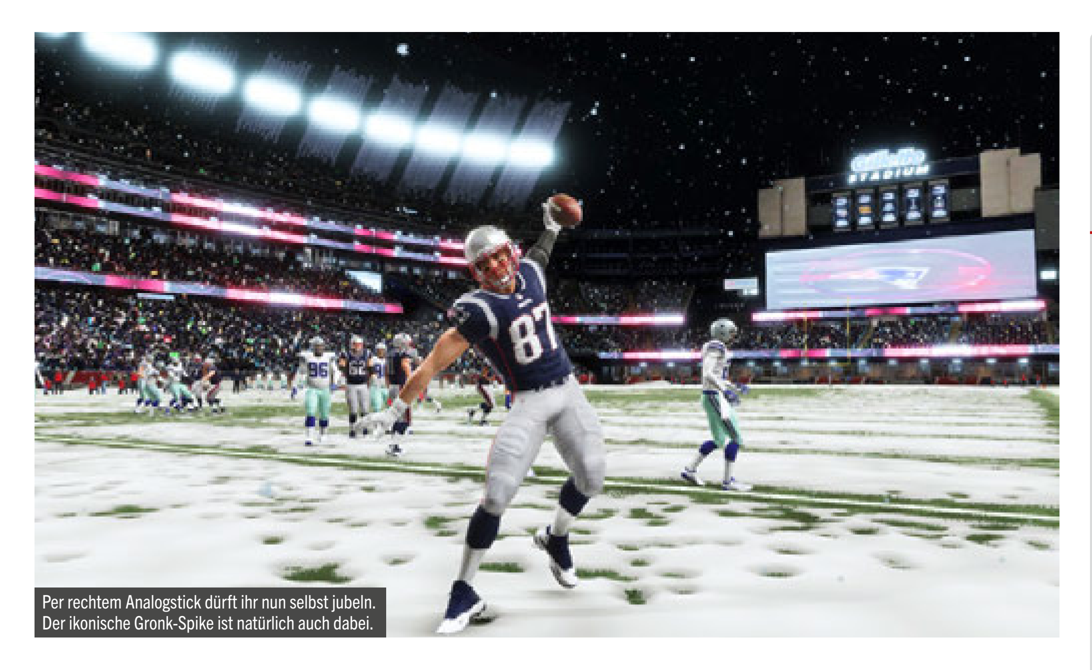
Football ist und bleibt Sport Nummer Eins im Land des orangen Präsidenten, doch auch in Europa erfreut sich das athletische Treiben rund um das Schweinsleder-Ei immer größerer Beliebtheit. Dies scheint sich auch auf die Verkäufe der *Madden*-Reihe auszuwirken, denn nach einer gefühlt ewigen Abwesenheit erscheint der neueste Teil der mittlerweile 30 Jahre alten Serie auch endlich wieder für den PC. Spielerisch bekommen sowohl PC-Zocker als auch Konsoleros eine tolle Football-Sim geboten, die im Vergleich zum letztjährigen Vorgänger ein paar kleine, aber feine Verbesserungen aufweist. Die Fortsetzung des in *Madden NFL 18* gestarteten Story-Modus „Longshot" sorgte hingegen für einige Lachanfälle und Facepalms.

Mehr Taktik, mehr Realismus

Das grundsätzliche Spielprinzip hat sich seit der Vorjahresversion natürlich nicht geändert. Noch immer wählt ihr zwischen einem spektakulären Arcade-Spielgefühl oder Simulations-Gameplay, wählt eure Spielzüge aus dem jeweiligen Playbook der Teams und versucht damit, entweder das Ei in die gegnerische Endzone zu bringen oder die Offensive der Kontrahenten eben daran zu hindern. Während echte Football-Cracks ihre Spielzüge frei wählen, dürfen Anfänger auf Strategie und Community-Empfehlungen zurückgreifen. Für Letztere gibt es natürlich auch einige Tutorials, die den Einstieg erleichtern. Wer den Vorgänger gespielt hat, wird dennoch schnell einige kleine Verbesserungen ausmachen, die den Spielablauf realistischer abbilden. Die Defense der KI hat nämlich dazugelernt und reagiert cleverer auf eure Taktik. Eure Anspielstationen werden enger gedeckt und die Korridore für das Laufspiel sind ebenfalls etwas schmaler geworden. Wollt ihr den Ball mit dem Quarterback zu einem eurer Receiver passen, kommt es nun noch mehr darauf an, Laufwege und Deckung richtig zu lesen sowie den richtigen Wurf (normal, Bullet, Lob) zu wählen. Allerdings wirken die Tackles nun noch heftiger, was oftmals dazu führt, dass eure Receiver den eigentlich gefangenen Ball wieder loslassen. Zudem setzt euch die Defense öfter unter Druck, sodass ihr als Spielmacher auch schon mal flüchten oder selbst laufen müsst. Da trifft es sich gut, dass sich die Läufe mit dem QB nun besser steuern als noch im letzten Jahr. Doch auch die Runs im Allgemeinen wurden verbessert. Die Running Backs


Vor jedem Spielzug könnt ihr euch die ausgewählten Laufwege der Receiver anzeigen lassen.


Drückt ihr in der Defense zur rechten Zeit die richtige Taste, kommt ihr am O-Line-Spieler vorbei.


Per rechtem Analogstick dürft ihr nun selbst jubeln. Der ikonische Gronk-Spike ist natürlich auch dabei.

oder Receiver steuern sich nicht mehr ganz so leichtgängig, man hat ein besseres Gefühl für deren Gewicht und Bewegungen. Die Defense fällt zwar nicht mehr ganz so oft auf die mit dem rechten Stick ausführbaren Jukes (Ausweichmanöver) herein, doch ihr könnt eure Läufe nun besser abwägen und per Druck auf die L2/LT sogar eine Vollbremsung ausführen, um die heransprintenden Gegner ins Leere laufen zu lassen. Besonders gut gefiel uns auch, dass sich die KI nicht mehr so schnell von Trickspielzügen überlisten lässt. Viele Play-Action-Spielzüge enden nun mit einem gesackten Quarterback. Umso schöner ist es, wenn man die Aufstellung der Defense richtig liest und sie dann doch mit einem angetäuschten Lauf überrumpelt. Wer den Ball in die Endzone bringt, darf nun übrigens auch selbst jubeln. Je nachdem, in welche Richtung ihr den rechten Analogstick drückt, feiert ihr mit dem Team in einer Choreografie, tanzt alleine oder spiket den Ball wie Rob Gronkowski.

Schmalziger Story-Modus

Die Spielmodi sind größtenteils gleich geblieben. So spielt ihr Einzelpartien, vertreibt euch die Zeit im Ultimate-Team-Modus, wählt den Franchise-Karrieremodus, in dem ihr die Kontrolle über ein Team übernehmt und sogar auswählen dürft, ob ihr die Partien komplett austragt, nur die Offense, nur die Defense oder nur die wichtigen Spielzüge selbst übernehmt. In diesem Modus dürft ihr zudem eine eigene Draft-Klasse erstellen oder die von der Community kreierten herunterladen und ins Spiel einbinden. Ultimate Team hingegen ist ein wenig einsteigerfreundlicher geworden und bietet nun bestimmte Solo-Challenges. Neben den bereits genannten Modi hat es zudem auch wieder der Story-Modus „Longshot" ins Spiel geschafft, der an die Geschehnisse des letzten Jahres anknüpft und die Geschichte des Quarterbacks Devin Wade sowie seines besten Kumpels und Wide Receivers Colt Cruise weitererzählt. Während Longshot im letzten Jahr zwar leicht kitschig, aber auch echt unterhaltsam war und mit sympathischen Charakteren sowie einigen coolen Ideen und Gaststars punktete, schwankt die Fortsetzung leider die ganze Zeit zwischen lächerlich und peinlich. Devin versucht in der NFL durchzustarten, Colt hingegen verschlägt es wieder in seine Heimatstadt, auf beide wartet jedoch ganz großes Drama, denn sie selbst – und vor allem jede andere Figur, die sie treffen – haben eine super aufgesetzte tragische Geschichte. Wir jedenfalls fragten uns zwischen den ganzen Krankheiten und traurigen Familiengeschichten irgendwann, ob wir in einer schlechten Soap gelandet sind. Hinzu kommt noch, dass der Modus auch spielerisch nicht überzeugt. Bis auf eine Szene kurz vor Schluss dürft ihr keinerlei Entscheidungen mehr treffen und solltet ihr tatsächlich mal Football spielen dürfen statt nur Cutscenes anzugucken, nerven schlecht vorgegebene, unpassende Spielzüge, die man selbst per Audible ändern muss. Das dürfte Einsteiger überfordern. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre

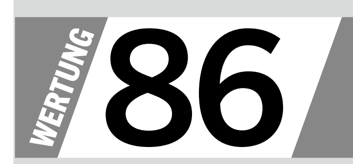


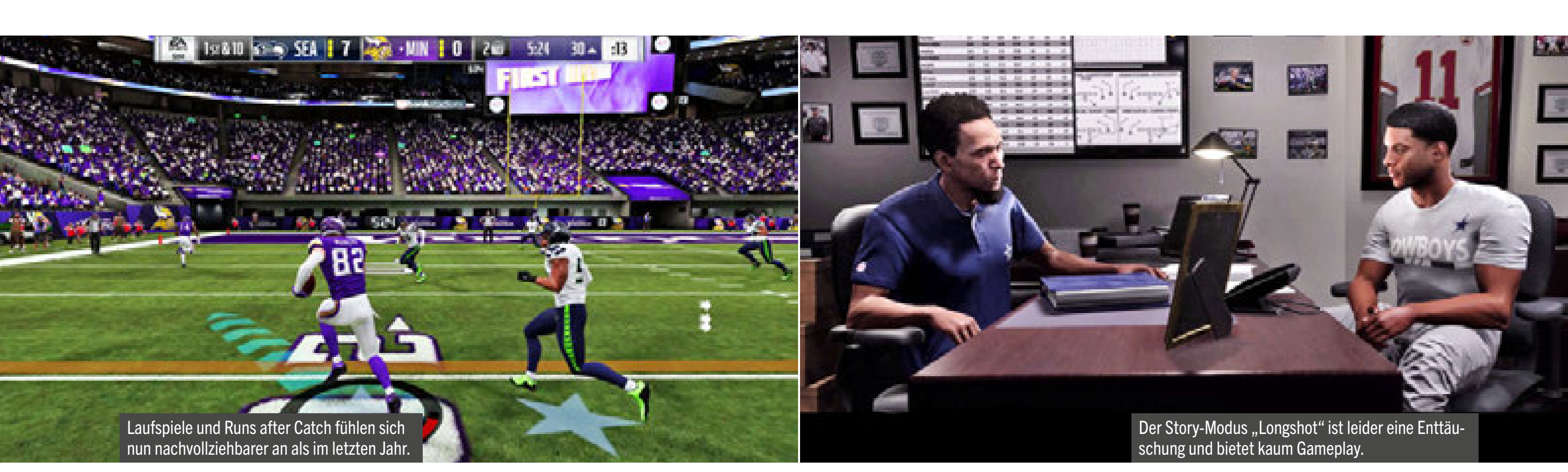
„Sehr gute Football-Sim mit peinlichem Story-Modus!"

Spielerisch macht *Madden* auch in diesem Jahr wieder ordentlich Laune, da die kleinen Verbesserungen große Auswirkungen auf den Spielfluss und die realistische Darstellung dieses tollen Sports haben. Während Einsteiger sich über die zahlreichen Hilfen freuen, dürfen *Madden*-Veteranen nun noch tiefer in die Materie abtauchen und werden durch schlauere Abwehrreihen mehr gefordert. Es macht einfach unglaublich viel Spaß, wenn man eine unüberwindbar scheinende Defensiv-Reihe richtig liest, sie mit einem Spielzug überlistet und die nötige Third Down Conversion gelingt. Überhaupt fühlt sich das Gameplay in allen Belangen noch mal ein wenig realistischer an. Der Story-Modus hingegen ist leider totaler Quark. So sehr ich Colt und Devin im letzten Jahr mochte, diesmal gingen sie und all die Figuren mit ihren super tragischen Geschichten mir auf den Keks. Spielerisch ist der Modus sogar noch flacher.

PRO UND CONTRA

- ➕ Hervorragende Präsentation
- ➕ Noch taktischeres Vorgehen möglich
- ➕ Gute Tutorials und Spielhilfen für Einsteiger
- ➕ Verbesserte KI
- ➕ Nachvollziehbares Laufspiel mit mehr Bewegungsfreiheit
- ➕ Langzeitmotivation dank Ultimate-Team- und Franchise-Modus
- ➕ Krachende Hits und Tackles
- ➖ Kitschige und desaströs-peinliche Longshot-Story
- ➖ Kaum Gameplay im Story-Modus
- ➖ Spielabschnitte im Story-Modus eher nervig als spaßig
- ➖ Seltene, aber dann sehr auffällige Clipping-Fehler




Laufspiele und Runs after Catch fühlen sich nun nachvollziehbarer an als im letzten Jahr.

Der Story-Modus „Longshot" ist leider eine Enttäuschung und bietet kaum Gameplay.

In der Zauberakademie wechselt ihr durch Portale und über schwebende Treppen die Bereiche.

PC Games AWARD Ausgabe 09/2018 85

Overcooked 2

Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Ghost Town Games
Publisher: Team 17
Erscheinungsdatum: 7. August 2018
Preis: ca. € 25,-
USK: ab 6 Jahren

Overcooked 2 ist die beste Zutat für eure Party, aber verbrüht euch nicht die Finger, denn in diesem Partyspiel geht es auch im Koop-Modus ruppig zu!

Von: Katharina Reuß

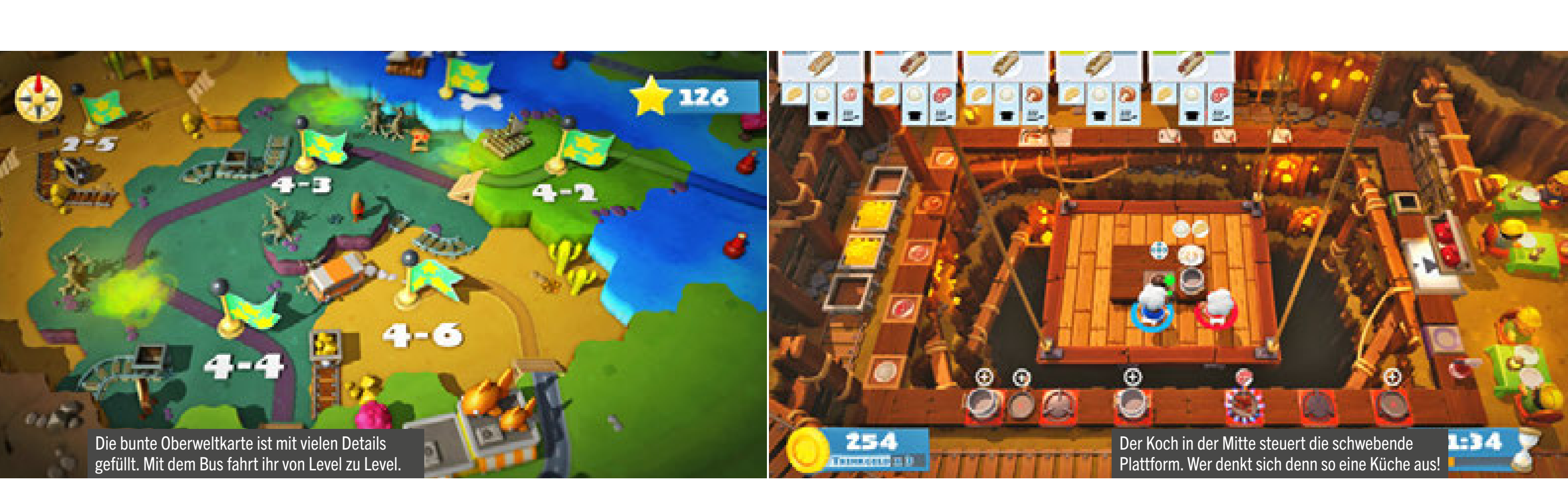
Selten kochen die Emotionen so hoch wie bei der Erkenntnis, dass das gegnerische Team alle Pfannen geklaut hat oder im kooperativen Modus ein Glied der Küchenkette versagt, sodass eine Bestellung nicht rechtzeitig rausgeht. Egal ob selige Gemeinschaftsküche oder diabolische Küchenschlacht, *Overcooked 2* ist ein Spaßgarant für zwei bis vier Freunde, reizt das Potenzial aber (wieder) nicht aus.

Die Vorspeise

Rettet das Zwiebelreich vor der Unbroten-Bedrohung (ja, das sind Zombie-Brote)! In sechs Welten warten jeweils sechs Küchen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen auf euch, bei besonders guten Leistungen schaltet ihr die acht geheimen Levels frei. Euer Ergebnis wird mit Sternen bewertet. Habt ihr den ersten Teil gespielt, ein Händchen für Multitasking und effiziente Kommunikation, schließt ihr die Story mit Bestwertung in jedem Level locker an einem Abend ab. Dieser magere Umfang vermag den Hunger nach mehr Küchenchaos nicht zu stillen und im Versus-Modus warten bloß fünf Levels auf konkurrierende Teams. Zwar sind die meisten Maps toll gestaltet und sorgen mit verrückten Mechaniken dafür, dass das Kochen nie zu einfach abläuft, aber da wäre mehr drin gewesen. Immerhin besteht eine gewisse Langzeitmotivation, wenn man immer bessere Highscores anstrebt und die Abläufe optimiert, denn die Levels machen auch nach dem dritten und vierten Anlauf noch Spaß.

Der Hauptgang

Die Ausgangssituation ist stets gleich: Ihr steht in einer Küche und die Gäste haben Hunger! Oben links kommen die Bestellungen rein. Um ein Gericht fertigzustellen, müsst ihr unterschiedliche Arbeitsschritte absolvieren. Ganz einfach ist Sashimi: Garnele oder Fisch aus der Vorratstruhe nehmen, hacken, auf einem Teller drapieren und rausschicken. Später wird's komplizierter. Mischt Mehl, Ei, Honig (vorher hacken!) und Schokolade (auch vorher hacken!) in der Küchenmaschine, dann kommt der Teig in den Ofen, dann auf den Teller und dann zum Gast. Und vergesst nicht, die Teller zu spülen, niemand möchte seine Bestellung vom Tischtuch essen. Es ist ständig zu viel zu tun und nur mit Absprache läuft es in



Die bunte Oberweltkarte ist mit vielen Details gefüllt. Mit dem Bus fahrt ihr von Level zu Level.

Der Koch in der Mitte steuert die schwebende Plattform. Wer denkt sich denn so eine Küche aus!



Im lokalen Mehrspielermodus macht *Overcooked 2* definitiv den meisten Spaß.

der Küche reibungslos. Je schneller ihr beim Brutzeln seid, desto mehr Trinkgeld bekommt ihr. Trödelt ihr, hagelt es Strafpunkte. Und als ob alleine die Kooperation nicht schon anspruchsvoll genug wäre, erschweren die von sadistischen Architekten gestalteten Küchen den Workflow. Werkelt etwa in einem Heißluftballon, dessen Gasbrenner ständig kleine Feuer legt, oder verköstigt die Angestellten einer Zauberakademie, in deren Küche sich Treppen verschieben.

Kenner von *Overcooked* haben es schon bemerkt: Das Spielprinzip entspricht komplett dem des Vorgängers. Hinzugekommen sind neue Rezepte und die Möglichkeit, rohe Zutaten zu werfen. Mit etwas Zielwasser intus schmeißt ihr Reis gleich in den Kochtopf und Pommes in die Fritteuse, spart euch also Laufwege. Einige Levels forcieren die Mechanik und trennen die Mitspieler räumlich voneinander. Die Zutaten-Zustellung per Luftpost optimiert aber eigentlich in fast jeder Küche die Abläufe. Dumm nur, wenn man die geschnittenen Möhren oder den Burger-Patty aus Versehen in den Müll wirft! Die Steuerung fühlt sich ziemlich schwammig an, genau wie im Vorgänger. Das trägt aber ohne Frage zum spaßigen Stressfaktor bei und dürfte ein gewolltes Design-Element darstellen.

Overcooked 2 ist auf gemeinsames Spielen ausgelegt. Zwar könnt ihr die ganze Story auch alleine bewältigen – dann steuert ihr zwei Köche gleichzeitig, indem ihr zwischen den beiden hin und her springt – der ganze Zauber entfaltet sich aber erst im Beisein von Freunden. Zum ersten Mal sucht ihr online nach Hilfsköchen oder Versus-Gegnern. Um mit diesen zu kommunizieren, sind ein paar Emotes hinzugekommen, mit denen ihr den anderen mitteilt, dass ihr abspült oder Ähnliches.

Die Haare in der Suppe

Abgesehen vom bereits erwähnten geringen Umfang (der sicher durch ebenso schmächtigen DLC erweitert wird wie im Vorgänger) stören Kleinigkeiten das Vergnügen. Oft überlappen sich nebeneinanderliegende Anzeigen: Wenn etwa zwei Mixer oder Töpfe Seite an Seite in Betrieb sind, erkennt man nicht sofort, in welchem Behälter welche Fressalien stecken, was zu verhängnisvollen Fehlern führen kann. Und wieso gibt es keinen Befehl, mit dem man einen Level nach Abschluss neu startet? So muss man jedes Mal den Weg über eine (zum Glück recht kurze) Ladezeit zurück zur Oberwelt nehmen. Für noch mehr Langzeitspaß hätte sicher ein Endlosmodus gesorgt – oftmals tickt der Timer genau dann herunter, wenn alles wie am Schnürchen läuft. Das Wechseln der Köche (die sich nur optisch unterscheiden) ist nur im Hauptmenü möglich, das war im Vorgänger besser gelöst. Zu guter Letzt stört die stellenweise holprige Übersetzung und dass *Overcooked 2* gar nichts aus der amüsanten Unbroten-Story macht. Nach Abschluss einer Welt müsst ihr den Zwiebelkönig besuchen und seinem banalen Gerede zuhören, bevor es endlich mit dem Kochen weitergeht – langweilig! ❑

MEINE MEINUNG

Katharina Reuß



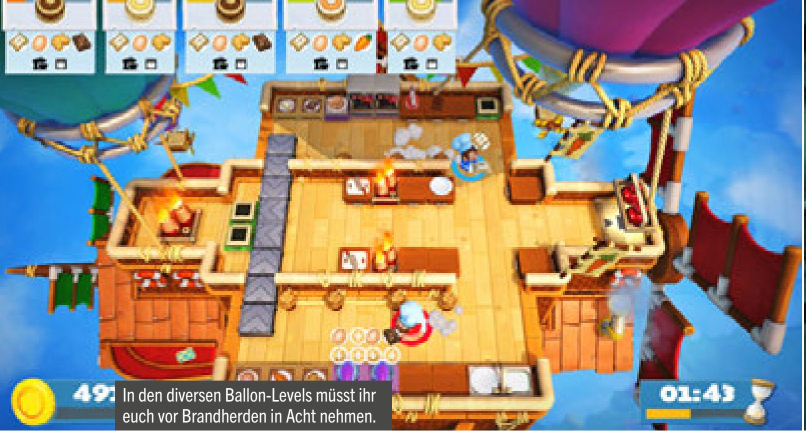
„Gemeinsam kochen macht Spaß – und Feinde!“

Overcooked und *Overcooked 2* haben sich einen Platz in meiner persönlichen Hitliste der besten Partyspiele neben den unfassbar unterhaltsamen *Jackbox*-Spielen und dem guten alten *Mario Party* erkämpft. Selbst im Koop-Modus wird der Ton schon mal rauer, genau wie in einer echten Küche! *Overcooked 2* funktioniert zwar auch alleine, aber darauf ist das Spiel einfach nicht ausgelegt, weshalb ich diesem Aspekt auch nicht allzu viel Bedeutung bei der Bewertung beimesse. Zumal es jetzt gar keine Ausrede mehr gibt, solo vorm Herd zu stehen, da *Overcooked 2* einen Online-Modus bietet. Mit dem Emotionsfeuerwerk einer lokalen Multiplayer-Partie kann man den Online-Part aber auch nicht vergleichen. Dumm nur, dass ich nach einem Abend *Overcooked 2* schon alle Inhalte gesehen habe. Dieser Umstand hat mich zwar nicht gehindert, mit Freunden und Kollegen immer wieder Matches auszutragen, aber ein bisschen größer hätte die Portion schon sein können.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr spaßiges Konzept
- ➕ Viel mehr Rezepte als zuvor
- ➕ Level-Design sprüht vor Kreativität
- ➕ Sowohl im Koop- als auch im Mehrspieler-Modus extrem unterhaltsam
- ➕ Mit Online-Modus
- ➕ Fiese Versus-Maps
- ➕ Werfen eröffnet neue strategische Möglichkeiten
- ➖ Story-Präsentation mangelhaft
- ➖ Magerer Umfang
- ➖ Anzeigen überlappen sich
- ➖ Vereinzelt Bugs, etwa Zutaten, die feststecken
- ➖ Kein Endlosmodus
- ➖ Keine Möglichkeit, Level nach Abschluss neu zu starten

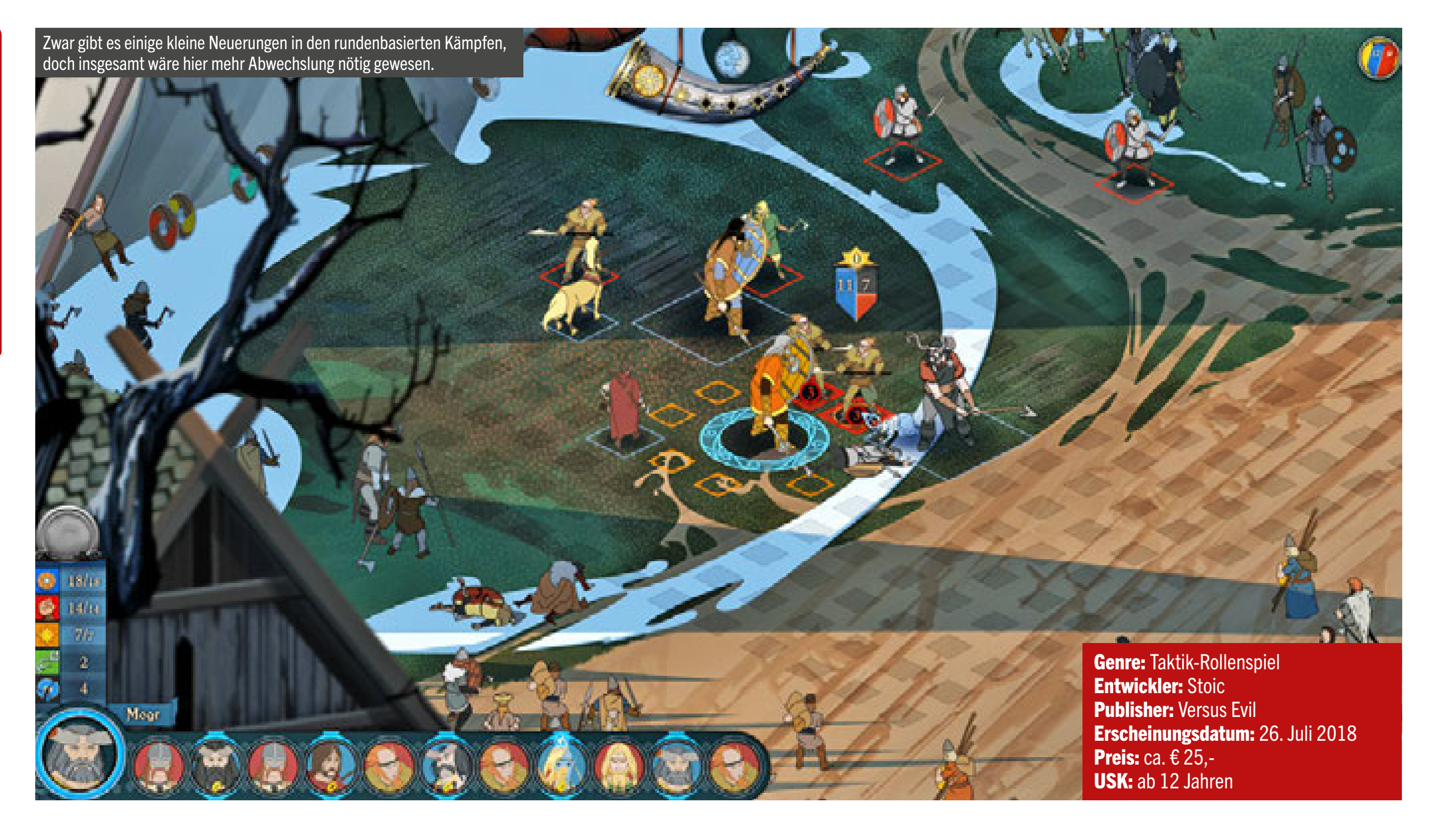




In den diversen Ballon-Levels müsst ihr euch vor Brandherden in Acht nehmen.



Nicht von der Brücke fallen! Was ihr in der Hand haltet, ist dann nämlich futsch.



Zwar gibt es einige kleine Neuerungen in den rundenbasierten Kämpfen, doch insgesamt wäre hier mehr Abwechslung nötig gewesen.

Genre: Taktik-Rollenspiel
Entwickler: Stoic
Publisher: Versus Evil
Erscheinungsdatum: 26. Juli 2018
Preis: ca. € 25,-
USK: ab 12 Jahren

The Banner **Saga 3**

Eines der ersten und zugleich erfolgreichsten Kickstarterprojekte steuert seinem Ende zu: *The Banner Saga 3* erzählt das finale Kapitel der Dredge-Trilogie.

Von: Matti Sandqvist

Zum Reisen gehört Geduld, Mut, guter Humor, Vergessenheit aller häuslichen Sorgen und dass man sich durch widrige Zufälle, Schwierigkeiten, böses Wetter, schlechte Kost und dergleichen nicht niederschlagen lässt". Was der deutsche Schriftsteller und „Benimmratgeber" Adolph Freiherr von Knigge vor knapp 250 Jahren über das Verreisen – das damals zugebenermaßen deutlich beschwerlicher als heute ausfiel – geschrieben hat, könnte der Protagonist Rook (beziehungsweise seine Tochter Alette) von *The Banner Saga* glatt unterschreiben. Ob Geduld, Mut oder eben auch Humor – all das hat der einstige Jäger auf seiner Flucht vor den golemartigen Dredge beweisen müssen. Ebenso hat seine Karawane von der Katastrophe entkommenen Menschen und riesenhaften Varls Hunger leiden, schwierige Kämpfe gegen Ungeheuer ausfechten und durch den einen oder anderen widrigen Zufall ihre Pläne komplett umkrempeln müssen. Die Flucht vor den Dredge hat aber nicht nur einige lieb gewonnene Haudegen der Heldentruppe um Rook das Leben gekostet, sondern auch dafür gesorgt, dass ungeahnte Allianzen in der Wikinger-Fantasywelt geschmiedet wurden, Könige gestorben sind und mit ihnen ganze Reiche von der Landkarte verschwunden sind.

Die durch eine Kickstarter-Kampagne finanzierte Saga steuert im dritten Teil ihrem Ende zu und ohne euch unnötig spoilern zu wollen, ist das Finale mehr als episch und genau das, was man als Fan erwartet hat. Falls ihr erst jetzt auf die Reihe aufmerksam geworden sein solltet, findet ihr den Test von *The Banner Saga 1* und *2* auf unserer Webseite.



Die meisten Charaktere haben im dritten Teil bereits Level 10 erreicht und sind dank neuer Boni ungemein kampfstark.

Die falsche Schlacht

Die Handlung des letzten Kapitels setzt direkt dort an, wo wir im letzten aufgehört haben: Unsere Flüchtlingskarawane ist in der Königsstadt Arberrang angekommen, kurz bevor diese von den Dredge belagert wird. Doch anstatt uns mit den Steingolems zu beschäftigen, müssen wir uns vielmehr mit der Innenpolitik der Stadt herumschlagen und so versuchen, einen unnö-



Unsere Flüchtlingskarawane ist am Anfang von *The Banner Saga 3* in der Königsstadt Arberrang unterwegs.

tigen Bürgerkrieg zu verhindern. Vor allem der todkranke, schwache König sorgt dafür, dass sich verfeindete Fraktionen in der letzten Zufluchtsstätte der Menschen und riesenhaften Varls bilden. In den gut geschriebenen, aber leider kaum vertonten Dialogen können wir vermittelnd zwischen den beiden Parteien agieren oder auch uns vehement auf die Seite einer der Gruppierungen stellen. Der zweite Handlungsstrang führt uns hingegen in die Finsternis, die die von den Dredge eroberten Länder überzieht, wo wir mit dem Varl Iver und der Söldnertruppe der Raben vor ihrem ehemaligen Anführer Bolverk fliehen. Hier gilt es, in Gesprächen die Moral der Truppe hochzuhaltenund uns zugleich als guter Anführer zu beweisen. Wie schon in den Vorgängern beeinflussen unsere Entscheidungen maßgeblich die Handlung – und führen mitunter zum Tod einiger Charaktere.

Mehr Geschichte als Spiel

Die Geschichte von *The Banner Saga 3* kann man zwar auch weitestgehend ohne Vorkenntnisse der Vorgänger nachvollziehen und ebenso ist es nicht zwingend notwendig, einen Speicherstand aus Teil 2 zu importieren. Unserer Meinung nach verhält es sich hier aber wie bei den Telltale-Spielen wie etwa *The Walking Dead* oder *Batman*: Unsere eigenen Entscheidungen haben die Handlung stark geformt, einige Charaktere sind uns richtig ans Herz gewachsen und so gehen viele Stärken des Spiels verloren, wenn man erst mit dem dritten Teil loslegt.

Allerdings gibt es in unseren Augen einen Nachteil, wenn man bereits an die 40 Stunden mit den Vorgängern verbracht hat: Das relativ simple Gameplay ist für eine lange Spielzeit nicht wirklich ausgelegt. Neben den Dialogen bestreiten wir wieder rundenbasierte Gefechte, in denen wir sechs von uns zuvor ausgewählte Helden dirigieren, Spezialattacken einsetzen und so versuchen, mit möglichst wenigen Verlusten siegreich aus der Auseinandersetzung hervorzugehen. Zwar bringt *The Banner Saga 3* einige Änderungen in die bekannte Formel wie etwa Gefechte gegen mehrere Wellen von Feinden, grundsätzlich mangelt es trotzdem stark an Abwechslung. Zudem hatten wir im dritten Teil das Gefühl, dass unsere nun schon sehr hochstufigen Helden etwas zu stark in den Kämpfen waren; insgesamt haben wir bis zum furiosen Finale keines der Gefechte verloren, obwohl wir uns taktisch nicht immer optimal angestellt haben. Außerdem ist es schade, dass die Entwickler auch im dritten Teil nicht für die nötige Übersicht auf den Schlachtfeldern sorgen und in manchen Dialogen weiß man nicht immer so recht, was welche Antwort genau bewirkt.

Doch abseits dieser Schwächen ist *The Banner Saga 3* ein gutes Spiel und ein wahrhaft episches Erlebnis. Die wunderschönen, handgezeichneten und -animierten Charaktere, die spannende Geschichte und die unterschiedlichen Ausgänge sind für einen Indie-Titel eines kleinen Studios einfach beachtlich. Fans der Reihe bekommen zudem ein gelungenes Ende präsentiert und erfahren außerdem noch allerlei über ihre liebsten Helden – alles in allem ist *The Banner Saga 3* damit ein würdiger Abschluss einer herausragenden Trilogie. ❑

MEINE MEINUNG



Matti Sandqvist

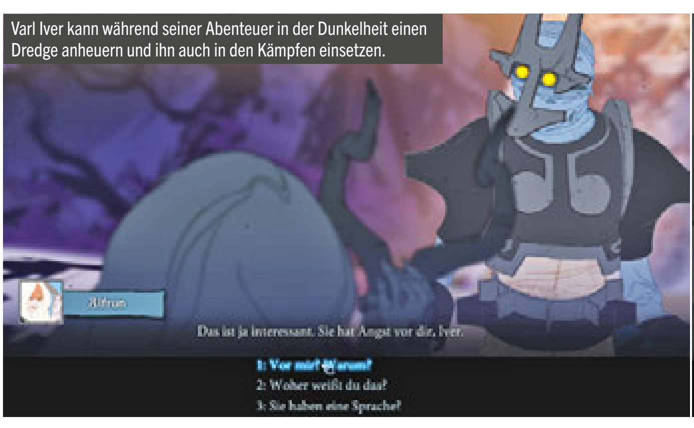
„Ein würdiger Abschluss einer fantastischen Trilogie!"

The Banner Saga hat mich bereits während seiner Kickstarter-Phase überzeugt und daher dürfte es kaum jemanden verwundern, dass ich fast schon die Tage bis zum Release des letzten Kapitels gezählt habe. Insgesamt bin ich zufrieden mit dem dritten Teil, was vor allem an der epischen Handlung und den stark gezeichneten Charakteren liegt. Spielerisch muss ich hingegen sagen, dass das Gameplay für ein Abenteuer solch gewaltiger Ausmaße (und insbesondere nach dem Durchspielen von Teil 1 und 2) etwas zu wenig Abwechslung bietet. Während mich die Gefechte in den Vorgängern herausgefordert haben, fühlten sich die Schlachten mitunter eher wie ein notwendiges Übel an. Das mag zwar auch an dem etwas zu leichtem Schwierigkeitsgrad liegen, aber mindestens ebenso sehr daran, dass die vom Regelwerk her einfachen Kämpfe fast immer gleich verlaufen. Am Ende ist das aber für *The Banner Saga 3* nicht entscheidend. Viel wichtiger war es für mich, dass die Entwickler die spannende Handlung um die Flucht vor den Dregde mehr als gelungen abgeschlossen haben – und das dürfte für die vielen anderen Fans der Reihe auch das Hauptkriterium für ein würdiges Finale sein.

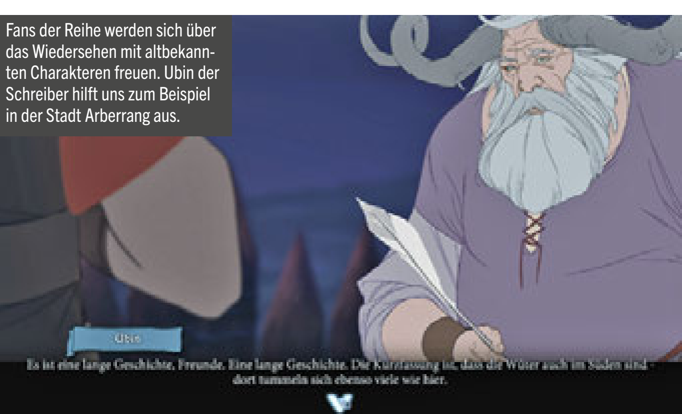
PRO UND CONTRA

- ➕ Epische Handlung
- ➕ Wunderschöne, handgezeichnete Grafik
- ➕ Entscheidungen aus den Vorgängern beeinflussen die Geschichte
- ➕ Interessante, lebendig wirkende Charaktere
- ➖ Rundenbasierte Kämpfe bieten zu wenig Abwechslung in Anbetracht der langen Spielzeit
- ➖ In den Gefechten geht manchmal die Übersicht verloren
- ➖ Dialoge kaum vertont





Varl Iver kann während seiner Abenteuer in der Dunkelheit einen Dredge anheuern und ihn auch in den Kämpfen einsetzen.



Fans der Reihe werden sich über das Wiedersehen mit altbekannten Charakteren freuen. Ubin der Schreiber hilft uns zum Beispiel in der Stadt Arberrang aus.

DER **EINKAUFSFÜHRER**

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-**Shooter** (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, *Bioshock Infinite*, kann ähnlich überzeugen und erhielt von uns dereinst stolze 91 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games
Wertung: 93



Borderlands 2

Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: 2K Games
Wertung: 86



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

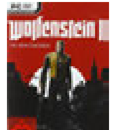
Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision
Wertung: 92

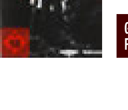


Doom

Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Bethesda
Wertung: 83





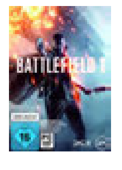
Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf; Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda
Wertung: 86

Ego-**Shooter** (Mehrspieler)

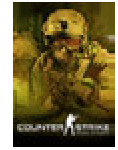
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

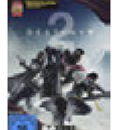
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 92



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktikshooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial Vor allem für Wettkampfspieler gibt's keine Alternative.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve
Wertung: 85



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision
Wertung: 86

Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 88



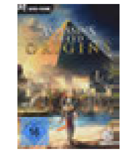
Team Fortress 2

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Onlinegefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Getestet in Ausgabe: 12/07
Publisher: Valve
Wertung: 84

Rollenspiele

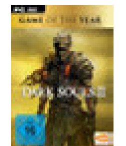
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft
Wertung: 88



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasywelt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco
Wertung: 89



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger *Human Revolution*, der 86 Punkte abstaubte.

Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix
Wertung: 85



Diablo 3: Reaper of Souls

Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber.

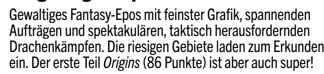
Getestet in Ausgabe: 05/14
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 86



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit *Baldur's Gate 2*.

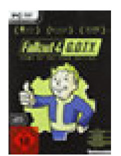
Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios
Wertung: 93



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil *Origins* (86 Punkte) ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 89



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

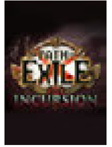
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda
Wertung: 88



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (*Mass Effect 3*)
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 90



Path of Exile

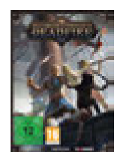
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % Free2Play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games
Wertung: 85

ADVENTURE-TIPP: **UNAVOWED**

Die Schöpfer der *Blackwell*-Serie melden sich mit einem frischen Point&Click-Abenteuer zurück: In *Unavowed* schlüpft ihr in die Rolle einer wahlweise männlichen oder weiblichen Heldenfigur, der gleich zu Beginn ein mächtiger Dämon ausgetrieben wird. Nach dem Exorzismus werdet ihr bei den Unavowed aufgenommen, ein Geheimbund, der übersinnliche Verbrechen aufklärt. Mit euren neu gewonnenen Kameraden heftet ihr euch an die Fersen des Dämons und findet in mehreren düsteren Fällen heraus, welches Unheil er angerichtet hat, als er noch in eurem Körper steckte. Wadjet Eye Games inszeniert seinen Mystery-Thriller in gewohnt hochwertiger Pixeloptik, geht spielerisch aber neue Wege: Klassische Rätsel treten stark in den Hintergrund, stattdessen dürft ihr in bestimmten Situationen Entscheidungen treffen und das Schicksal wichtiger Nebencharaktere bestimmen. Auch eure Begleiter wählt ihr vor jedem Einsatz selbst aus. Spielerisch seicht, aber die originelle Erzählung und dichte Atmosphäre sorgen trotzdem für knapp zehn gelungene Adventure-Stunden. **Felix Schütz**





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der *Baldur's Gate*-Reihe aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive
Wertung: 90



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod *Enderal* ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda
Wertung: 91



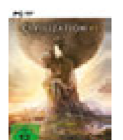
The Witcher 3: Wild Hunt – GoTY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco
Wertung: 92

Strategiespiele

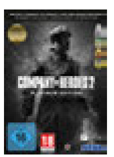
Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraumzeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und das neue Sektorensystem motivieren lange Zeit. Die Gegner-KI darf aber gerne noch verbessert werden.

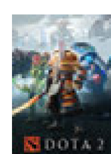
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: 2K Games
Wertung: 91



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ
Wertung: 88



Dota 2

Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme: *Dota 2* fesselt dank großer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

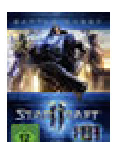
Getestet in Ausgabe: -/-
Publisher: Valve
Wertung: --



Shadow Tactics: Blades of Shogun

Forderndes Ninja-Schleichspiel nach *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

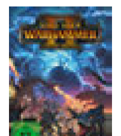
Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Daedalic Entertainment
Wertung: 83



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

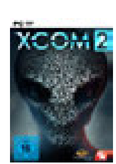
Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 92



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasyszenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut und erlangte 87 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega
Wertung: 90



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games
Wertung: 93

Adventures

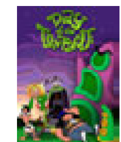
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, *Doomsday*, ist ähnlich gut (85 Punkte).

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment
Wertung: 85



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genrefan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine
Wertung: 85



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreisestory mit ihren harten Entscheidungsmomenten macht manch Defizit vergessen. Auch gut: Das Prequel *Before the Storm* (87 Punkte).

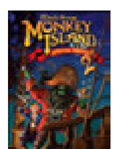
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix
Wertung: 86



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger (85 Punkte) agiert auf ähnlichem Niveau.

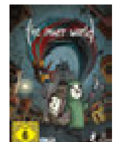
Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow
Wertung: 85



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts
Wertung: 86



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games
Wertung: 86



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games
Wertung: 85

FINGER WEG! KINGDOM COME: FROM THE ASHES

Im ersten kostenpflichtigen Add-on zu *Kingdom Come: Deliverance* werdet ihr zum Vogt von Pribyslawitz ernannt. Dieses weit abgelegene Örtchen liegt in Schutt und Asche, weshalb Heinrich als neuer Bauherr die Aufgabe hat, Pribyslawitz wieder in eine blühende Siedlung zu verwandeln. Zunächst müsst ihr Bewohner und Handwerker anheuern, dabei kommen auch die Flüchtlinge aus Skalitz ins Spiel – ein gelungener Kniff, mit dem sich *From the Ashes* schön ins Hauptspiel einfügt! Spielerisch geht's jedoch schon ab hier steil bergab: Habt ihr die ersten Aufräumarbeiten erledigt, besteht euer Job als Vogt in erster Linie darin, Unmengen an Groschen zu sammeln, um damit neue Handwerksbetriebe, Unterkünfte, Schenken, Geschäfte und Rohstoffe zu finanzieren. Der Bau der Gebäude läuft vollautomatisch ab, ihr habt keinen Einfluss auf das Aussehen oder den Standort der Hütten. Stattdessen arbeitet ihr euch stur durch eine übersichtliche Liste von sauteuren Bauwerken, die zudem laufende Kosten verursachen, die ihr anfangs aus eigener Tasche bezahlen müsst. Eine spannende Story gibt's nicht, die zusätzlichen Quests lassen sich an einer Hand abzählen und die meisten Bewohner eurer Stadt bestehen aus austauschbaren NPCs – ein Gefühl von Heimat kommt da leider nicht auf. *From the Ashes* ist ab der 14. Hauptquest „Feuertaufe" spielbar und kostet 10 Euro. **Felix Schütz**



Rennspiele

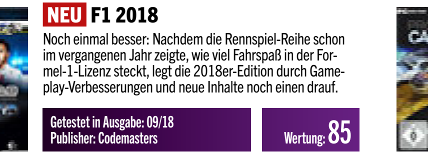
Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters
Wertung: 90



NEU F1 2018

Noch einmal besser: Nachdem die Rennspiel-Reihe schon im vergangenen Jahr zeigte, wie viel Fahrspaß in der Formel-1-Lizenz steckt, legt die 2018er-Edition durch Gameplay-Verbesserungen und neue Inhalte noch einen drauf.

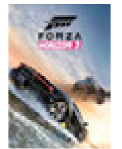
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Codemasters
Wertung: 85



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

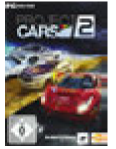
Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft
Wertung: 92



Forza Horizon 3

Der aktuell beste Fun-Racer punktet mit Australien als perfekt gestalteter Spielwelt, Unmengen an Autos, sinnvollen und unterhaltsamen Aufgaben und anderen Details, die uns zum Schwärmen bringen. Brillant!

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Microsoft
Wertung: 90



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco
Wertung: 90

INDIE-PERLE: **ICONOCLASTS**

Heutzutage stehen hinter vielen Games beachtliche Teams verschiedenster Menschen, seien es Entwickler, Spieldesigner, Texter oder andere an der Spieleentwicklung beteiligte Personen. Dass solch riesige Teams nicht unbedingt nötig sind, um ein tolles Spiel zu entwickeln, zeigt *Iconoclasts*. Das vom Metroidvania-Genre leicht angehauchte Action-Adventure mit Elementen aus Jump&Run- und Plattformer-Gefilden wurde mit Joakim Sandberg von nur einem einzigen Menschen in acht langen Jahren mühevoller Entwicklung erschaffen. Ungewöhnlich für zweidimensionale Action-Spiele steckt ordentlich Story im rund 15 Spielstunden umfassenden *Iconoclasts*. Als Protagonistin Robin findet ihr euch in einer dystopischen Science-Fiction-Gesellschaft wieder, die von einem religiösen Regime namens One Concern mit eiserner Faust regiert wird. Nichts funktioniert in dieser düsteren Gesellschaft ohne den mysteriösen und von One Concern streng reglementierten Rohstoff Elfenbein, dystopische Sci-Fi-Streifen wie *Equilibrium* und *1984* lassen grüßen. Gameplaytechnisch ballert ihr euch durch unterschiedlichste Welten-Abschnitte, unzählige Monster sowie Mitarbeiter von One Concern und erhaltet immer bessere Ausrüstung. **Johannes Gehrling**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.

Final Fantasy XIV: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: *FF*-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix
Wertung: 91



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampf-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

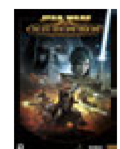
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft
Wertung: 88



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit an den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 94



Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Neueinsteiger ins Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 89





Action

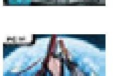
Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Batman: Arkham City

Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Gameplay-Mix ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* (90 Punkte) spielen.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Warner Bros. Interactive
Wertung: 92



Bayonetta

Typisch japanisches Actionfeuerwerk mit einem famosen Nahkampfsystem: Wer sich an der zuweilen konfusen Story nicht stört, bekommt ein klasse inszeniertes Kombofest mit Gamepadpflicht. Die Quick-Time-Events nerven aber.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Sega
Wertung: 85

Dishonored: Die Maske des Zorns

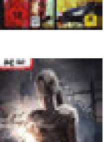
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger (91 Punkte) bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

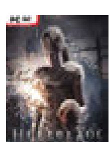
Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda
Wertung: 91

Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games
Wertung: 95





Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

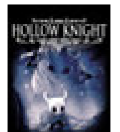
Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory
Wertung: 87



Hitman: The Complete First Season

Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Ende der Story enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Square Enix
Wertung: 86



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an *Dark Souls*.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry
Wertung: 87



Rise of the Tomb Raider

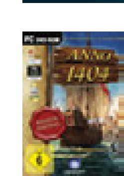
Lara Crofts neustes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt eher seicht und die Nebenfiguren blass.

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: Square Enix
Wertung: 86



Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1404

Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* macht vieles richtig! Der exzellente Nachfolger *2070* (89 Punkte) spielt in einem futuristischen Szenario.

Getestet in Ausgabe: 08/09
Publisher: Ubisoft
Wertung: 91



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive
Wertung: 87



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 89



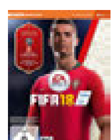
Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments
Wertung: 85

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 18

Das beste *FIFA* seit Jahren! Ein überragendes Lizenzpaket und fantastische Stadion-Atmosphäre treffen auf ein realistischeres Spielgefühl als im Vorgänger. Die toll inszenierte Story-Kampagne taugt gut als Einstieg ins virtuelle Kicken.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 87



NBA 2K18

Dank der Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

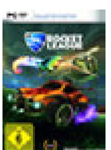
Getestet in Ausgabe: Nur auf pcgames.de
Publisher: 2K Games
Wertung: 90



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami
Wertung: 88



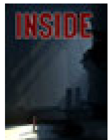
Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix
Wertung: 90

Special Interest

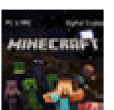
Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead
Wertung: 91



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

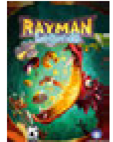
Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft
Wertung: --



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger (89 Punkte) sollte man aber auch nicht verpassen.

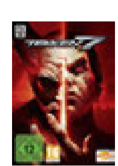
Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve
Wertung: 95



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

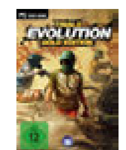
Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft
Wertung: 91



Tekken 7

Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der *Street Fighter*-Serie.

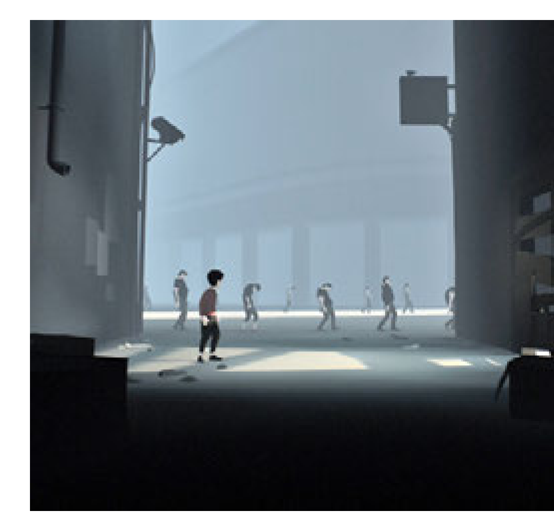
Getestet in Ausgabe: 07/17
Publisher: Bandai Namco
Wertung: 90



Trials Evolution: Gold Edition

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

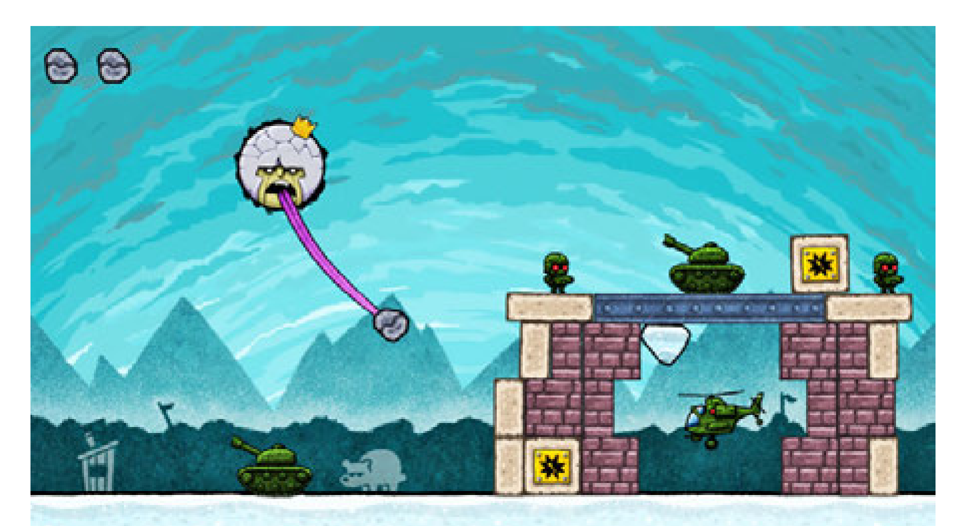
Getestet in Ausgabe: 05/13
Publisher: Ubisoft
Wertung: 87



SUCHTGEFAHR: **KING ODDBALL**

Es muss ja nicht immer kompliziert sein – und nicht einmal sonderlich kreativ: Bei *King Oddball* – seit September 2016 auf Steam erhältlich – handelt es sich im Grunde um eine abgewandelte Variante von *Angry Birds*. Moment, nicht gleich weiterblättern! Es hat schließlich einen Grund, warum ich deutlich mehr Zeit an das Spiel vergeudet habe, als ich an dieser Stelle zugeben möchte: Es macht einfach verdammt viel Spaß! Das fängt schon bei der reichlich skurrilen „Hauptfigur" an, einem statisch am Himmel schwebenden Steinkopf mit ewig langer Zunge. Sein Vorhaben: die Welt zerstören. Sein Plan: mit kleinen Steinen auf Panzer, Hubschrauber und Soldaten werfen, um diese zu besiegen. Mehr als diese dämliche Prämisse braucht's nicht. Fortan sehen wir in zahlreichen Levels der hypnotisch von links nach rechts schwingenden Zunge zu, mit nur einer Aufgabe: Die drei Steine pro Level (plus mehr, die man auf verschiedene Arten erhalten kann) im richtigen Moment abzuwerfen, woraufhin sie physikalisch korrekt durch die 2D-Gegend düsen. Wenn die teils zahlreichen Feinde exakt so bezwungen werden, wie man sich das vorstellt, ist das sehr befriedigend; wenn man auf gut Glück wirft und trotzdem die Gegner scharenweise fallen, aber fast ebenso. So oder so werden die Levels gegen Ende extrem schwer, spätestens in den zahlreichen Bonus-Herausforderungen, welche die Hauptkampagne noch einmal auf gut die dreifache Länge strecken. Wer will, ist mit *King Oddball* also sehr, sehr lange beschäftigt. Dankenswerterweise erwarten uns keine nervigen Free2Play-Mechaniken – der Titel ist zum Fixpreis von knapp fünf Euro zu haben – und auch keine Sterne- oder Punkte-Bewertungen pro Level: Geschafft ist geschafft, egal wie. Das kleine Geld ist dieser feine Geschicklichkeitsspaß definitiv wert!

Lukas Schmid



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Agent 47 feiert in *Hitman: Absolution* (2012) nach sechsjähriger Abstinenz ein spielerisch großartiges Comeback.

BRANCHENRIESEN TEIL 4

Square Enix

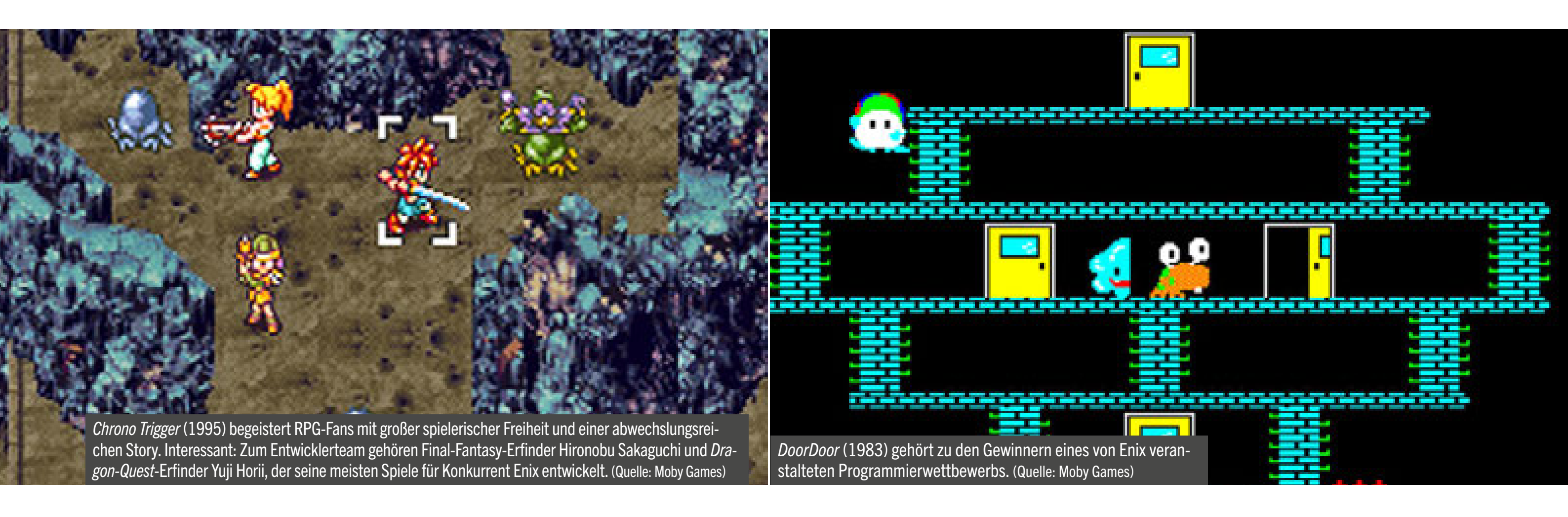
Die japanischen Rollenspielexperten

Lange Zeit sind die japanischen RPG-Experten Square und Enix Konkurrenten, gehen dann eine Vernunftehe ein und kaufen ... ach, lest es doch selbst.

Von: Stephan Petersen & Sascha Lohmüller

Die Geschichte von Square Enix beginnt in Tokio. Allerdings in unterschiedlichen Unternehmen. 1975 gründet der Architekt Yasuhiro Fukushima einen auf Immobilien spezialisierten Zeitungsverlag. 1981 folgt die Gründung eines Tochterunterunternehmens, das ein Jahr später den Namen Enix erhält. Enix möchte am boomenden Videospielmarkt teilhaben. Doch wie kann der Einstieg gelingen? Eine pfiffige Idee soll helfen: Enix veranstaltet einen Programmierwettbewerb. Auf diese Weise erhalten die Japaner ein Startpaket und veröffentlichen die Titel auf dem zu dieser Zeit in Japan populären Heimcomputer PC-88. Zu den Gewinnern des Wettbewerbs gehören unter anderem das Tennisspiel *Love Match Tennis* (1983) von Yuji Horii und der Puzzle-Plattformer *DoorDoor* (1983) von Koichi Nakamura. Wichtiger als die beiden Spiele ist für Enix allerdings die Entdeckung ihrer Entwickler und die zukünftige Zusammenarbeit.

Enix veranstaltet in den kommenden Jahren (bis 1993) noch weitere solcher Programmierwettbewerbe, steigt 1985 aber richtig ins traditionelle Publishing ein. Den Start machen Konvertierungen des Rätsel-Plattformers *DoorDoor* und des Adventures *The Portopia Serial Murder Case* für Nintendos NES. Schon 1986 erfolgt der Durchbruch. Horii und Nakamura, der 1984 das Entwicklungsstudio Chunsoft gegründet hat, sind große Fans der Rollenspielreihen *Ultima* und *Wizardry* (beide seit 1981). 1985 beginnt Yuji Horii mit seinem Team bei Chunsoft mit der Entwicklung eines Rollenspiels. Anders als bei den damals den Markt dominierenden Dungeoncrawlern soll das RPG auch einen Fokus auf die Story legen. Der Jungfrau-in-Nöten-Plot klingt heute nicht mehr sonderlich originell, ist nach dem Release von *Dragon Quest* (1986) aber sofort ein fester Bestandteil



Chrono Trigger (1995) begeistert RPG-Fans mit großer spielerischer Freiheit und einer abwechslungsreichen Story. Interessant: Zum Entwicklerteam gehören Final-Fantasy-Erfinder Hironobu Sakaguchi und *Dragon-Quest*-Erfinder Yuji Horii, der seine meisten Spiele für Konkurrent Enix entwickelt. (Quelle: Moby Games)

DoorDoor (1983) gehört zu den Gewinnern eines von Enix veranstalteten Programmierwettbewerbs. (Quelle: Moby Games)

des Genres. Sogar eine Romanze ist lange vor Biowares *Mass Effect* (2007) möglich.

Dragon Quest erfindet das Genre nicht neu, aber die gelungene Mischung der Features wie etwa Jagd nach besserer Ausrüstung sowie Haupt- und Nebenquests plus eine motivierende Story stimmt hier einfach. Für Publisher Enix ist das Rollenspiel mit über einer Million verkaufter Einheiten ein riesiger Erfolg auf dem japanischen Markt und der Auftakt eines erfolgreichen Franchise. Solch ein Erfolg zieht natürlich Nachahmer an. In diesem Fall: Square.

Rollenspielexperten

Square entsteht 1983 als Softwareabteilung der Stromleitungskonstruktionsunternehmen Den-Yu-Sha. Dort arbeitet auch Masafumi Miyamoto, der Sohn des Firmeninhabers. Der Sprössling hat mal überhaupt keine Lust auf Energieversorgung und sieht seine Zukunft in der Videospielbranche. Nach ersten Titeln wie dem heute weitgehend vergessenen Text-Adventure *The Death Trap* (1984) drängt Miyamoto auf eine Professionalisierung der Entwicklung, weg von der Ein-Mann-Programmierung hin zur Teamarbeit mit Spezialisten.

1986 wird Square ein eigenständiges Unternehmen. Doch der Erfolg bleibt aus. Nach einigen finanziellen Flops steht Square bereits vor dem Aus. Führende Angestellte wie Hironobu Sakaguchi kommen Zweifel, ob die Videospielbranche die richtige Wahl für sie war. Doch einen Versuch wollen sie noch wagen, ein letztes Spiel, ihre „Final Fantasy". Es soll ein Rollenspiel in einem Fantasy-Setting werden und sich *Dragon Quest* als Vorbild nehmen. Der Plan gelingt. *Final Fantasy* (1987) kommt bei Spielern und Kritikern sehr gut an und kann *Dragon Quest* in punkto Story sogar noch überflügeln. 400.000 Einheiten gehen in Japan über den Ladentisch. Square ist gerettet. Keine Frage, dass ein Nachfolger nicht lange auf sich warten lässt. *Final Fantasy II* (1988) führt viele typische Serienelemente, etwa eine Spielfigur mit dem Namen Cid oder die Reitvögel Chocobos ein, und toppt sogar noch den Erfolg des Vorgängers.

In den folgenden Jahren erarbeitet sich Square den Ruf eines Entwicklers exzellenter Rollenspiele. Zunächst setzen die Japaner vor allem auf das *Final Fantasy*-Franchise. Weitere erfolgreiche Serienteile folgen. Zudem beginnt man 1989 mit der Gründung von Squaresoft, die Spiele in Nordamerika zu veröffentlichen. Nach und nach setzt Square allerdings auch neue Duftmarken. 1991 markiert *Mystic Quest* den Beginn der *Mana*-Serie.

1995 erscheint mit *Chrono Trigger* ein weiteres von Spielern und Kritikern sehr wohlwollend aufgenommenes Rollenspiel. Im selben Jahr zeigen die Japaner mit dem Strategiespiel *Front Mission*, dass sie nicht nur Rollenspiel können. Europäer schauen übrigens lange Zeit in die Röhre beziehungsweise müssen den Weg über den Import gehen. Das ändert sich mit *Final Fantasy VII* (1997), dem ersten Serienteil, der auch offiziell in Europa erscheint und die Spieler innerhalb und außerhalb Japans mit seiner 3D-Grafik und vorgerenderten Hintergründen begeistert.

Zweikampf

Auch Enix kann Erfolge vorweisen. Allerdings verfolgen sie einen anderen Weg als Square, die ihre Spiele überwiegend selbst entwickeln. Enix agiert hingegen als Publisher kleinerer Studios. 1990 weitet Enix mit der Gründung von Enix America Corporation seine Aktivitäten auf



Das Text-Adventure *The Death Trap* (1984) ist eines der ersten Square-Spiele. (Quelle: Moby Games)

DIE WICHTIGSTEN SQUARE-ENIX-SPIELE

In knapp 35 Jahren Firmengeschichte kommen so einige Spiele und Spielereihen zusammen, hier stellen wir euch die wichtigsten und erfolgreichsten vor, die für die Geschichte der Firma eine immens wichtige Rolle gespielt haben und auch in Zukunft noch spielen werden.

DRAGON QUEST

Dragon Quest (1986) ist richtungsweisend für japanische Rollenspiele und zieht bis heute noch regelmäßig Nachfolger nach sich. Lediglich PC-Spieler gucken dabei oft in die Röhre.



Quelle: Moby Games

FINAL FANTASY


Quelle: Moby Games

Square orientiert sich an Enix' *Dragon Quest* bei der Entwicklung eines eigenen Rollenspiels. Das Resultat ist *Final Fantasy* (1987). Das Franchise ist bis heute das wichtigste von Square Enix.

FINAL FANTASY VII

Final Fantasy VII (1997) sorgt für den Durchbruch japanischer Rollenspiele außerhalb Nippons und zählt für viele Fans heute noch als bester Teil der Reihe. In naher Zukunft soll ein Remake des Klassikers erscheinen.



Quelle: Moby Games

KINGDOM HEARTS

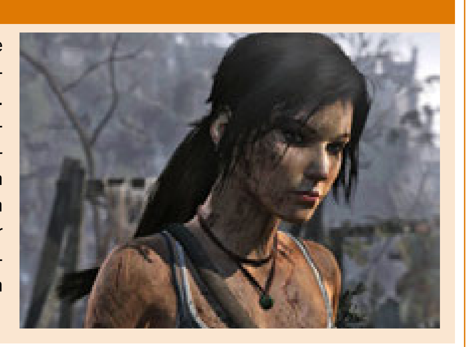


Quelle: Moby Games

Nach dem (durchaus nachvollziehbaren) finanziellen Desaster des *Final Fantasy*-Films hieven *Kingdom Hearts* (2002) und *Final Fantasy X* (2001) Square wieder in die Erfolgsspur zurück.

TOMB RAIDER

Anfangs ist Square Enix von den Verkaufszahlen enttäuscht. Schließlich entwickelt sich *Tomb Raider* (2013) aber noch zum meistverkauften Serienteil und ist für Square Enix ein wichtiges Franchise auf dem westlichen Markt.




Technisch top, kommerziell ein Flop: *Final Fantasy: Die Mächte in dir* (2001). (Quelle: Columbia Pictures)


Das großartige *Final Fantasy X* (2001) trägt mit seinen Verkaufszahlen dazu bei, dass sich Square nach dem Desaster des *Final Fantasy*-Films wieder erholt.

Nordamerika aus. Zuvor haben Nintendo und Sony das Publishing für Enix außerhalb von Japan übernommen. Natürlich setzen die Japaner auch ihre einträgliche Serie *Dragon Quest* fort. Durch die Erfolge der *Final Fantasy*- und der *Dragon Quest*-Reihe entsteht ein Wettkampf zwischen Square und Enix – insbesondere in den Augen der Fans.

Zudem bleibt Enix seinem Ursprung, dem gedruckten Papier, treu. Ab 1991 veröffentlichen sie mit großem Erfolg Mangas. Weitere spielerische Hits sind 1992 das Action-Rollenspiel *Soul Blazer* von Quintet und 1996 das Rollenspiel *Star Ocean* von tri-Ace, das sich einiger Elemente von *Star Trek* bedient und den Beginn der Science-Fiction-RPG-Reihe markiert. *Star Ocean* punktet vor allem mit seinem Emotionssystem zwischen den Charakteren und einem hohen strategischen Gameplay-Anteil.

1996 entwickelt Square mit *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* das erste Rollenspiel des berühmten italienischen Klempners. Außerdem erscheinen 1998 Hits wie *Xenogears* und *Parasite Eve*. Im selben Jahr geht Square ein Joint Venture mit Electronic Arts ein, das beiden Partnern Vorteile im jeweils anderen Land sichern soll. Zudem gründen die Japaner in London Square Europe, um auch in Europa Fuß zu fassen. Weitere Hits sind *Chrono Cross* (1999) und *Vagrant Story* (2000).

Flop an der Kinokasse

Square versucht, so viel wie möglich aus einer erfolgreichen Marke, insbesondere *Final Fantasy*, herauszuholen. Neben Fortsetzungen sind das auch Spin-offs, Comics und Merchandising (mittlerweile selbst zu anderen Marken wie *Halo*, *Metal Gear Solid* und *Resident Evil*). Der neueste Clou soll ein komplett computeranimierter *Final Fantasy*-Film mit realistischer Darstellung von Menschen werden. Für ihr ambitioniertes Projekt gründen die Japaner 1997 Square Pictures in Honolulu.

Doch die Produktion kommt nur schleppend voran. Der Aufwand ist riesig. Zudem macht die CGI-Technik zu dieser Zeit riesige Fortschritte. Die Folge: Ältere Aufnahmen müssen noch einmal technisch überarbeitet werden. Daraufhin vervielfachen sich die ohnehin schon hohen Produktionskosten. Am Ende belaufen sie sich auf sagenhafte 137 Millionen US-Dollar. Die kann *Final Fantasy: Die Mächte in dir* 2001 bei Weitem nicht an den Kinokassen einspielen. Den riesigen Produktionskosten stehen 85 Millionen US-Dollar an Einnahmen gegenüber. Ein Schlag unter die Gürtellinie für Square.

Bereits seit dem Jahr 2000 gibt es Gerüchte über eine mögliche engere Beziehung zwischen Square und Enix. Der Grund: steigende Entwicklungskosten und der Wunsch nach internationaler Wettbewerbsfähigkeit. Enix findet außerhalb Japans nur wenige Käufer für seine Spiele. Zwischendurch schließen die Japaner sogar ihre Niederlassung in Nordamerika, wagen aber mit der Gründung von Enix America Inc. ab 1999 einen neuen Versuch – der allerdings auch keinen Erfolg hat. *Dragon Quest VII* (2001) verstaubt in Nordamerika in den Händlerregalen. Mit dem nächsten Serienteil will es Enix noch einmal wissen: größer, 3D-Grafik und eine PAL-Version.

Die Fusion

Doch Square schwächelt, macht nicht zuletzt aufgrund des Filmflops im Jahr 2001 Verluste. Enix zögert deshalb, sich enger an das taumelnde Unternehmen zu binden. Doch Square zieht die Karre wieder aus dem Dreck. Durch organisatorische Umstrukturierungen in den Entwicklungsabteilungen sinken die Produktionskosten. Zudem steigt Sony bei Square ein, kauft rund 19 Prozent Anteile und versorgt die angeschlagenen Rollenspielexperten auf diese Weise mit frischem Geld. Die stecken die Kohle in die laufende Produktion neuer Titel.

Final Fantasy X (2001) und das in Kooperation mit Disney entwickelte *Kingdom Hearts* (2002) erweisen sich als Mega-Hits. Die Millionenseller machen 2002 zum Jahr mit dem größten Gewinn in der Geschichte von Square, die nun wieder in der Spur sind. Nach einer Einigung der Anteilseigner fusionieren am 1. April 2003 Square und Enix. Offiziell geht Square in Enix auf, die Führungspositionen bekleiden allerdings überwiegend Square-Mitarbeiter. Das wichtigste Franchise von Square Enix bleibt *Final Fantasy*. Nach dem Desaster von *Final Fantasy: Die Mächte in dir* wagen die Japaner sogar einen zweiten Film. *Final Fantasy VII: Advent Children* (2005) orientiert sich inhaltlich am international erfolgreichen Rollenspiel-Hit Final *Fantasy VII* und setzt für Motion Capturing und Synchronisation auf japanische statt teure Hollywood-Akteure.

Ebenfalls in das Jahr 2005 fällt der Kauf des traditionsreichen japanischen Entwicklers Taito (*Space Invaders*, *Bubble Bobble*). Ab 2007 übernimmt Square Enix das Publishing von Activision-Titeln in Japan, darunter etwa *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007) und *Quantum of Solace* (2008). Das japanische Unternehmen stellt sich nun zunehmend breiter auf. 2008 gründen sie Square Enix Mobile Studio, das Spiele der bekanntesten hauseigenen Marken wie *Final Fantasy*, *Dragon Quest* und *Star Ocean* für mobile Geräte entwickelt. Im selben Jahr unternimmt Square Enix einen Übernahmeversuch beim japanischen

DIE SQUARE-ENIX-GESCHICHTE IM ÜBERBLICK

1981: Gründung von Enix

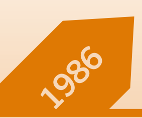
1986: *Dragon Quest* erscheint.

1986: Gründung von Square

1987: *Final Fantasy* erscheint.

1997: *Final Fantasy VII* sorgt für den Mainstream-Durchbruch japanischer Rollenspiele außerhalb Japans.











Ein tolles Spiel, dessen Verkäufe allerdings hinter den Erwartungen zurückbleiben: *Sleeping Dogs* (2012).

Durch Star Trek beeinflusst: die *Star Ocean*-Reihe. Im Bild seht ihr *Star Ocean: The Last Hope* (2009). (Quelle: Square Enix)

Klettern, Springen, Kämpfen, Rätsel lösen. Die motivierende Spielmechanik von *Rise of the Tomb Raider* (2016) funktioniert richtig gut. Im September 2018 soll mit *Shadow of the Tomb Raider* der nächste Serienteil erscheinen.

Der Kauf von Eidos Interactive sichert Square Enix einige beliebte westliche Marken. Dazu gehört auch *Deus Ex: Human Revolution* (2011).

Entwicklungsstudio Tecmo (*Dead or Alive*, *Ninja Gaiden*). Der misslingt zwar, doch die Expansionspläne verschwinden nicht in der Schublade. Square Enix möchte weitere Marken außerhalb ihrer RPG-Reihen und sich international besser positionieren.

Westliche Marken

Das gelingt 2009 durch den Kauf des britischen Entwicklers und Publishers Eidos Interactive. Mit dem Deal sichert sich Square Enix auf einen Schlag mehrere beliebte, zuletzt aber etwas schwächelnde oder vernachlässigte westliche Marken, darunter *Tomb Raider*, *Deus Ex*, *Hitman* und *Thief*. 2011 erscheint mit *Deus Ex: Human Revolution* nach acht Jahren wieder ein Spiel im *Deus Ex*-Universum. Der Shooter mit Stealth- und Rollenspielelementen kommt bei Kritikern sowie Spielern hervorragend an und verkauft sich bereits in der ersten Woche nach Release genauso oft wie der Vorgänger insgesamt. Die Rückkehr von Agent 47 in *Hitman: Absolution* (2012), sechs Jahre nach dem vorerst letzten Serienteil, ist zumindest in spielerischer Hinsicht ein Erfolg. Bei den Verkaufszahlen sieht es indes nicht so gut aus.

Besser scheint es hingegen bei *Tomb Raider* (2013) zu laufen, das einen Neubeginn der Serie einleitet. Neben einigen deutlich erkennbaren spielerischen Parallelen zu Naughty Dogs erfolgreicher *Uncharted*-Serie fällt auch die Neuinterpretation der Hauptfigur Lara Croft auf. Die ist nun nicht mehr ein wandelnder Männertraum in Hotpants, sondern ein vielschichtiger Charakter. Nicht jedem Fan gefällt die „Heulsuse“, doch die Verkaufszahlen sprechen für sich. *Tomb Raider* wird zum meistverkauften Serienteil. Allerdings kann *Tomb Raider* diese Marke erst 2015 knacken. Im Geschäftsjahr 2012/2013 bleiben die Verkaufszahlen einiger Top-Titel deutlich hinter den Erwartungen zurück. Square Enix nennt explizit *Hitman: Absolution*, *Tomb Raider* sowie *Sleeping Dogs* und zeigt sich insbesondere von den Verkäufen in Nordamerika enttäuscht.

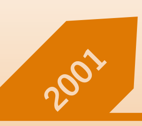
Als Folge dessen tritt Geschäftsführer Yoichi Wada zurück. Zudem strukturiert Square Enix seine Spielentwicklung um. Abgesehen davon gehen die Japaner ihren Weg weiter. Spiele wie *Rise of the Tomb Raider* (2016) und *Final Fantasy XV* (2016) verkaufen sich gut und verhelfen Square Enix wieder zu schwarzen Zahlen. Mikrotransaktionen, Lootboxen und ähnliche neuzeitliche Segnungen findet man in Spielen von Square Enix jedenfalls nicht. Optionale Items wie im MMORPG *Final Fantasy XIV* (2010) sind eher die Ausnahme von der Regel. Laut einer Aussage von Square Enix CEO Yosuke Matsada im Dezember 2017 soll das auch so bleiben. Aber wie lange noch? Angesichts von Entwicklungskosten von über 100 Millionen US-Dollar für *Shadow of the Tomb Raider* (Release am 14. September 2018) macht sich Eidos Montreal öffentlich Gedanken über Multiplayer-Optionen in Verbindung mit „games as service“, um die Lebensspanne des Spiels zu erhöhen und auch nach dem Verkauf etwas am Spiel zu verdienen. Wohin der Trend geht, bestimmt letztlich wie immer eine Gruppe: die der Spieler. ❑

2001: Square legt mit dem computeranimierten Film *Final Fantasy: Die Mächte in dir* eine finanzielle Bruchladung hin.

2003: Fusion von Square und Enix

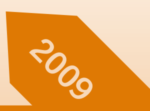
2005: Square Enix kauft Taito.

2009: Square Enix kauft Eidos Interactive und sichert sich damit bekannte westliche Marken.









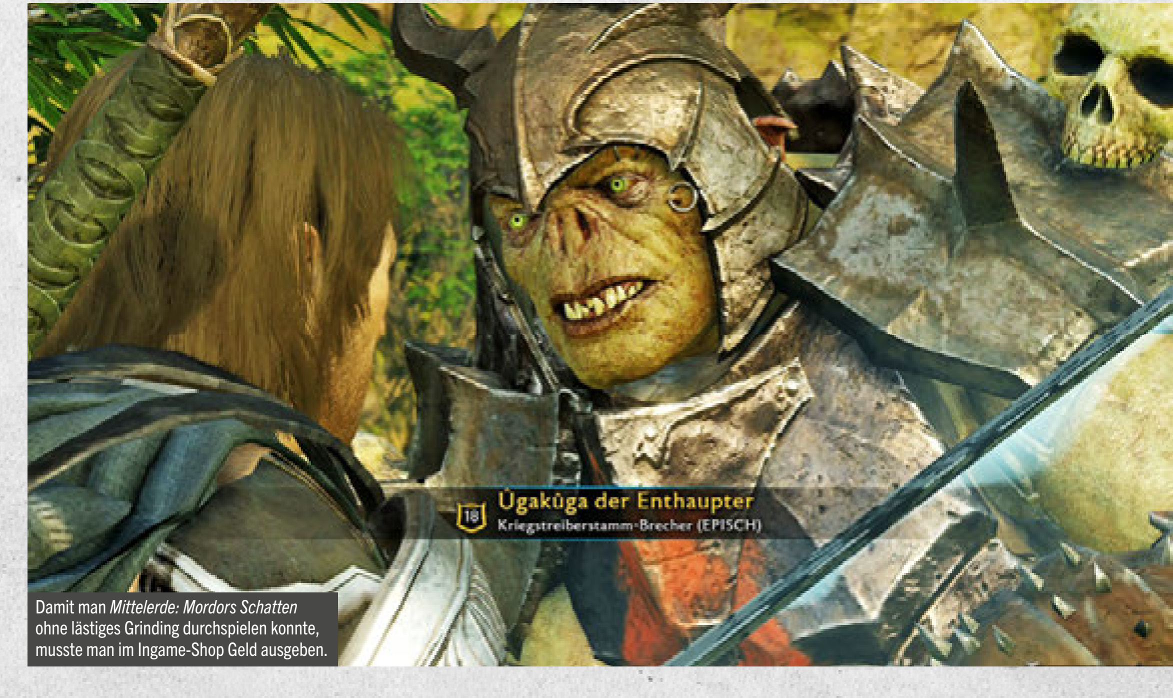
Key-Reseller-Report

Wir waren bei G2A.com in Polen zu Besuch und berichten in unserer Reportage über die Vor- und Nachteile von inoffiziellen Key-Reseller-Plattformen.

Von: Matti Sandqvist

An so manchen Tagen kommt man als Spieler schon ins Grübeln. Da verlangen Publisher für digitale Versionen von Vollpreistiteln rund 60 Euro und anschließend werden wir nochmals zur Kasse gebeten, damit man entweder die frischen Inhalte für den Mehrspielermodus bekommt oder etwa im Falle von *Mittelerde: Schatten des Krieges* ohne lästiges Grinding die Kampagne abschließen kann. Laut dem statistischen Bundesamt geben deutsche Haushalte 252 Euro im Monat für Freizeit, Unterhaltung und Kultur aus – eigentlich eine Menge, wenn denn eine Familie die gesamte Summe tatsächlich nur für Videospiele ausgeben würde. Vielmehr dürfte hier aber in der Praxis ein guter Teil des Betrages für Urlaube, Kinobesuche und Ähnliches draufgehen.

Die in der Theorie hohe Summe dürfte auch den Spieleherstellern bekannt sein – vor allem, wenn man im Hinterkopf behält, wie sehr den Vielspielern in Ingame-Shops zusätzliche Kaufmöglichkeiten angeboten werden. Die Geldgier der großen Spielehersteller ist aber auch nachvollziehbar, denn es lässt sich kaum leugnen, dass die Produktionskosten in den letzten dreißig Jahren erheblich angestiegen sind und die oftmals börsennotierten Firmen nun mal weiterhin Profit machen möchten. Für viele der sogenannten AAA-Spiele setzen die Publisher riesige Entwicklerstudios ein, in denen oft mehr als 500 Angestellte arbeiten und monatliche Personalkosten im Millionenbereich anfallen. Die Kassen der Gamer haben hingegen in den letzten dreißig Jahren keine Steigerung um bis zu 100 Prozent erfahren – zudem gibt es auf der Welt viele Länder, in denen die Anschaffung eines einzigen Spiels mehr als ein Fünftel des durchschnittlichen Nettomonatslohns beansprucht, ganz zu schweigen von minderjährigen Gamern, die in den meisten Fällen auf den guten Willen der Eltern angewiesen sind und entsprechend kaum mehr als 30 bis 50 Euro im Monat für ihr liebstes Hobby ausgeben können.



Damit man *Mittelerde: Mordors Schatten* ohne lästiges Grinding durchspielen konnte, musste man im Ingame-Shop Geld ausgeben.

Für die Produktion der hochwertigen *Assassin's Creed*-Spiele setzt Ubisoft mehrere Tausend Entwickler ein.

Alles koscher?

Obendrein sind viele Menschen heute gewohnt, nur knapp fünf Euro für Smartphone- und Tablet-Spiele auszugeben. Warum soll man denn am PC oder für Konsolenspiele auf einmal mehr als die zehnfache Summe ausgeben? So lässt sich ebenfalls leicht nachvollziehen, dass die meisten Spieler auf der Suche nach Schnäppchen sind. Wenn man nun über Google versucht, die besten Rabatte zu finden, landet man relativ schnell auf der Seite eines inoffiziellen Key-Resellers wie MMOGA oder Instant Gaming oder auf einem Key-Seller-Marktplatz wie G2A oder Kinguin und kann dort etwa das kommende *Battlefield 5* für 40 bis 45 statt für 55 Euro kaufen. Da es sich um digitale Versionen, sprich Produktschlüssel für Steam, Origin oder uPlay handelt, denkt man als Kunde erst einmal, dass es eigentlich keine logischen Gründe gibt, die 15 Euro Aufpreis des offiziellen Händlers zu zahlen – schließlich kann man sich so pro Monat mitunter auch zwei statt nur ein Spiel leisten. So denkt anscheinend auch ein Großteil unserer Leser. Einer von uns gestarteten Umfrage zufolge haben mehr als 90 Prozent der Teilnehmer in den letzten zwölf Monaten Spiele bei einem Key-Reseller erworben.

Mit ein wenig Recherche stößt man jedoch auf Artikel im Internet, die sehr negativ über die unterschiedlichen nicht-autorisierten Key-Reseller- beziehungsweise -Marktplätze berichten. Dort sollen angeblich viele schwarze Schafe unterwegs sein, die gar keine echten Spiele-Keys veräußern, sondern Codes, die entweder bereits verbraucht worden sind oder nie funktioniert haben. Außerdem soll es Key-Händler geben, die mit gefälschten Kreditkartennummern Spiele gekauft haben und sie anschließend auf den Marktplätzen zu Spottpreisen verkaufen. Ob man hier als Kunde eine Rückerstattung bekommt, wenn man solchen Leuten auf den Leim gegangen ist, dürften sich viele fragen. Ebenso dürfte es viele Menschen interessieren, wie – wenn es sich nicht um Kreditkartenbetrug oder andere kriminelle Aktivitäten handelt – die oftmals fast 25 Prozent unter der unverbindlichen Empfehlung des Herstellers liegenden Preise zustande kommen.

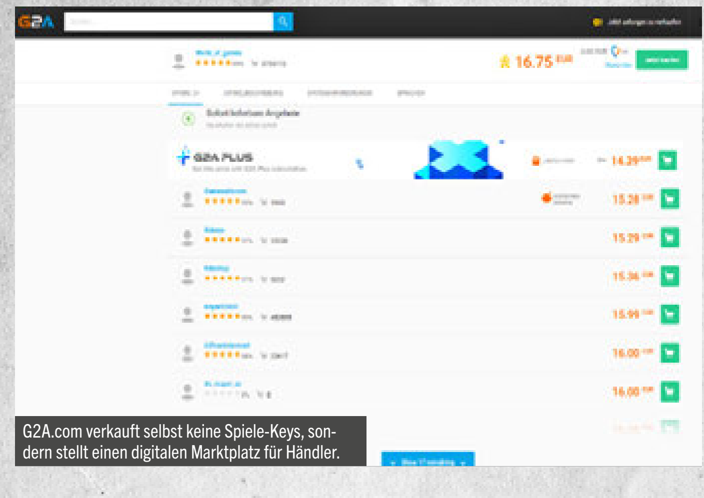
Auch wir wollten uns erkundigen, wie das Geschäft eines Key-Resellers in Wirklichkeit funktioniert und sind zum Hauptquartier von G2A.com ins polnische Rzeszów gereist. Die Firma wurde unter dem Namen Go2Arena im Jahr

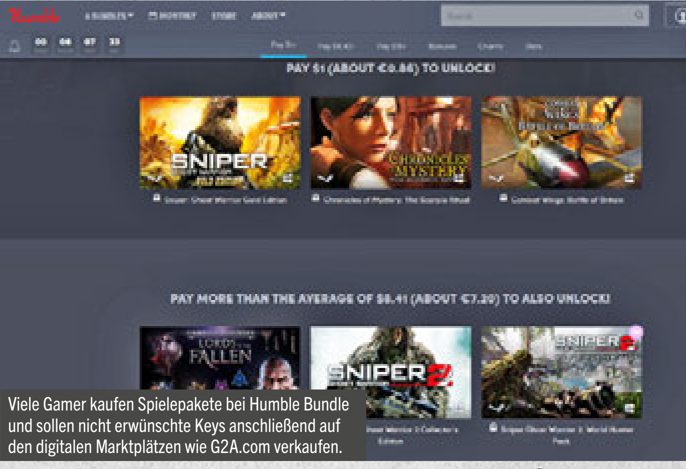


Bartosz Skwarczek (hier im Bild) und Dawid Rożek gründeten G2A unter dem Namen Go2Arena im Jahr 2010.



Grand Theft Auto 5 gehört zu den bis dato teuersten jemals produzierten Spielen.


G2A.com verkauft selbst keine Spiele-Keys, sondern stellt einen digitalen Marktplatz für Händler.



Viele Gamer kaufen Spielepakete bei Humble Bundle und sollen nicht erwünschte Keys anschließend auf den digitalen Marktplätzen wie G2A.com verkaufen.

2010 gegründet und bietet einen Online-Marktplatz für Spiele-Keys an. G2A.com selbst verkauft dabei keine Spiele, sondern stellt ähnlich wie Ebay eine Plattform für Händler zur Verfügung, die in diesem Falle Keys statt Gebrauchtmöbel veräußern wollen. In Polen konnten wir uns nicht nur die Büros anschauen, sondern uns ausgiebig mit dem CEO und Mitgründer Bartosz Skwarczek unterhalten. Ebenso konnten wir mit vielen anderen Mitarbeitern der Firma ganz offen über das sensible Thema der Key-Reseller sprechen, etwa mit dem Head of Communications, Maciej Kuc, und der Senior-Communications-Spezialistin Kataryna Szymczak-Skalska.

Die Preisgestaltung von Spielen

Bevor wir uns aber mit dem Geschäftsmodell von G2A beschäftigen, lohnt sich ein Blick auf die Preisgestaltung von Spielen – damit verständlich wird, wie es theoretisch auf legaler Basis zu den Rabatten bei den Key-Resellern kommen kann. Wie eingangs erwähnt, ist die Produktion von Spielen in der heutigen Zeit unheimlich teuer geworden – man könnte eher schon von einer Explosion der Kosten sprechen. Was vor dreißig Jahren noch mit einem kleinen Team programmiert werden konnte und auf eine Diskette passte, hat heute oft die Ausmaße von Hollywood-Blockbustern angenommen. Alleine die Produktionskosten eines Spiels bewegen sich auf ähnlichem Niveau wie das eines großen Films, sprich oftmals bei über 50 Millionen US-Dollar – und hierbei sind Posten wie das Marketingbudget oder Lizenzgebühren noch gar nicht eingerechnet. *Grand Theft Auto 5* hat Rockstar Games zum Beispiel 137,5 Millionen US-Dollar für die Produktion gekostet und man gab zusätzlich über 200 Millionen Dollar für das Marketing aus; summa summarum hat der Publisher über 337,5 US-Dollar ausgegeben, bevor er mit dem Gangster-Epos Einnahmen gemacht hat.

Wer nun denkt, dass man bei 60 Dollar für jedes verkaufte Spiel schnell die Kosten wieder drin hat, täuscht sich aber gewaltig – nach der Rechnung hätte der Publisher „bereits" nach rund fünf Millionen Exemplaren die Ausgaben erwirtschaftet. In Wahrheit bekommt ein Hersteller im Schnitt etwa 38 Prozent der Einnahmen, der Rest geht für Händler, Vertrieb, Steuern, Lizenzgebühren und viele andere Kosten drauf. Diese 38 Prozent sind auch der Rahmen, innerhalb dessen ein Publisher Gewinne erwirtschaften kann. Natürlich könnten Hersteller auch die Produktionskosten von Spielen senken und so in Zukunft auf aufwendige Titel wie *Tomb Raider*, *Call of Duty* und *Battlefield* verzichten, die Gehälter ihres Personals massiv kürzen oder kleinere Marketingkampagnen fahren und darauf hoffen, dass alleine die Qualität des Produkts die breite Masse überzeugt – das wäre aber am Ende sehr naiv und der Verzicht auf AAA-Spiele ganz bestimmt nicht im Sinne von uns Gamern.

So entstehen die billigen Preise

Wenn also neue Spiele günstiger als aktuell verkauft werden sollen und ihre Qualität dabei ähnlich hoch wie jetzt bleiben soll, müssten Händler wie etwa Amazon, Saturn, Gamestop oder Media Markt ihre Gewinnspannen senken. Schätzungsweise haben die Retail-Partner dabei je nach Verhandlungsgeschick etwa 30 Prozent Spielraum – sprich etwa 18 Dollar pro Spiel. Genau das ist auch der Betrag, den man meistens bei den Key-Resellern spart und oftmals die Begründung der Plattformen, warum der Verkauf der Produktschlüssel ganz legal verläuft. Die Wahrscheinlichkeit, dass die offiziellen Retail-Partner ihre Margen senken, ist aber recht unwahrscheinlich.

Auf einem virtuellen Marktplatz wie G2A.com entscheidet der Händler selbst, wie viel Profit er pro verkauftem Spiel machen möchte. Wenn er die Gewinnmarge auf wenige Prozent setzt, kann der Key-Reseller zwar pro Exemplar nicht viel erwirtschaften, aber sicherlich kleine Gewinne bei mehreren Hundert Produktschlüsseln machen. Zudem gibt es natürlich gewiefte Händler, die deutlich unter dem normalen Herstellerpreis an die Spiele kommen, etwa durch Rabatt- oder Bundle-Aktionen oder durch den Erwerb von Produktschlüsseln, die für einen günstigen Markt wie Russland angedacht gewesen sind. Ebenso gibt es mehrere Berichte, laut denen Rezensionsexemplare, die ein Hersteller oder Entwicklerstudio einem Influencer oder Blogger geschickt hat, auf den Key-Reseller-Plattformen gelandet sind. Das ist zwar moralisch nicht einwandfrei, aber juristisch kann dies kaum geahndet werden. Lediglich Keys, die zuvor mit gefälschten Kreditkartennummern von einem Hersteller beziehungsweise Entwicklerstudio erworben wurden, können tatsächlich zu Gerichtsverfahren führen – in den allermeisten Fällen aber nur gegen die Händler, nicht die Platt-



Aller Anfang ist klein: Im Jahr 2010 hatte G2A.com lediglich fünf Mitarbeiter, die sich ein sehr kleines Büro in diesem Gebäude teilen mussten.


Der Head of Communications von G2A.com, Maciej Kuc, beantwortete unsere kritischen Fragen stets offen.

form oder den Käufer. Das nicht autorisierte Verkaufen von Keys, sprich das Key-Reselling, ist laut europäischem Recht wiederum legal. Sobald ein Hersteller einen Produktschlüssel verkauft hat, verliert er die alleinigen Vertriebsrechte daran und hat entsprechend keine Handhabe, den Weiterverkauf zu verhindern.

Dass der Verkauf von Hehlerware hingegen nicht nur kriminell, sondern ebenso schädlich für Spielehersteller ist, dürfte einleuchtend sein. Eine Mitarbeiterin einer Vertriebsplattform für Spiele, die lieber anonym bleiben möchte, sagte uns zu diesem Thema: „Die Plattformen [etwa G2A.com, Anm. d. Red.] fördern den Einsatz gestohlener Kreditkarten-Daten – was weitreichende Folgen hat. Mit diesen Daten werden – oftmals über Bots – automatisiert Keys gekauft. Diese werden gewinnbringend verkauft, da sie natürlich eine überragende Marge haben. Wird die Karte dann gesperrt und der Kauf rückabgewickelt, dann summieren sich die Kosten. Die Rückbuchung, die Kosten für das Spiel (der größte Teil geht ja an den Rechteinhaber) und die Logistik (Kundendienst, Finanz-Abteilung, Server-Last) bleiben komplett beim Anbieter hängen, er wird also gleich mehrfach geschädigt."

Kommunikation zwischen Publisher und Key-Reseller – gibt's die?

Solche und ähnliche Vorwürfe weist G2A jedoch entschieden zurück. Bei unserem Besuch sagte CEO Bartosz Skwarczek uns, dass man als Betreiber eines möglichst gut funktionierenden digitalen Marktplatzes natürlich daran interessiert sei, dass nur juristisch einwandfreie Waren auf ihrer Online-Plattform veräußert werden. Den Schaden hätten sie nämlich auch zu tragen, wenn etwa Kunden große Bedenken wegen illegaler Aktivitäten auf G2A.com hätten und deshalb lieber auf ihre Dienstleistung verzichteten. Außerdem wäre man immer bereit, mit einem Publisher oder Entwickler in solchen Fällen zusammenzuarbeiten und etwa Keys vom Verkauf auszuschließen, die nachweislich durch kriminelle Aktivitäten erworben wurden.

Doch zu der angesprochenen Kommunikation mit digitalen Marktplätzen wie G2A hat die Mitarbeiterin der Spielevertriebsplattform eine gegensätzliche Meinung: „Die Kommunikation ist meistens sinnlos. Die Anbieter sind sich keiner Schuld bewusst und verweisen (natürlich!) auf die legal angebotenen Keys. Die Situation ist bizarr: Es wird ein Marktplatz angeboten und beworben und an jedem dort verkauften Spiel wird Geld verdient … und wenn es geklaute Keys sind, dann will man davon nichts wissen. Das erinnert nicht nur entfernt an die Hochzeiten von Filesharing-Diensten. ‚Wir sorgen dafür, dass hier keine Rechte verletzt werden.' Na sicher! Wer so was glaubt, der sollte auch mal Services wie G2A-Shield hinterfragen. Wenn alles so super und legal ist – warum gibt es diesen Schutz? Man stelle sich mal vor, man kauft bei einem Gebrauchtwagenhändler ein Auto. Dieser meint dann ‚Für 100 Euro mehr gebe ich ihnen den Auto-Kamutzke-Schutz – falls gleich die Bullen kommen und die Kiste stilllegen, denn vielleicht ist sie geklaut.' Wer würde da noch kaufen wollen?"

Den angesprochenen G2A-Shield-Service gibt es auf der Plattform in der ursprünglichen Form nicht mehr und laut dem Head of Communications von G2A.com, Maciej Kuc, war die Zusatzdienstleistung auch einer der größten Fehler, die seine Firma

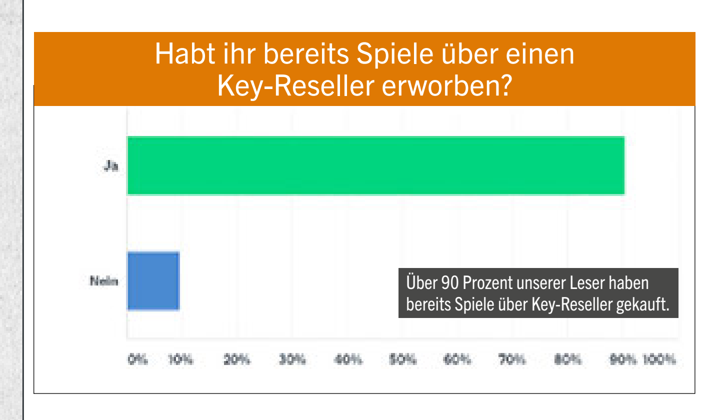
PC-GAMES-UMFRAGE ZU KEY-RESELLERN

Wir haben auch unsere Leser gefragt, welche Meinung sie zu den nicht autorisierten Key-Resellern haben.

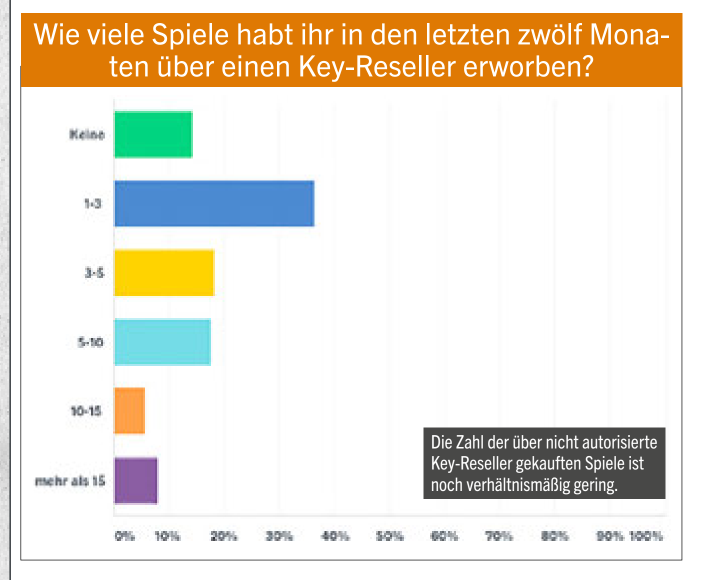
Das Ergebnis der Umfrage hat uns dabei nicht wirklich verwundert: Den meisten Lesern sind die heutigen Preise für AAA-Titel zu hoch – die Mehrheit würde maximal 40 Euro für ein neues PC-Spiel ausgeben. Daher greifen über 90 Prozent der Befragten auf die Dienste von sogenannten Key-Resellern zurück und haben so in den letzten zwölf Monaten zumindest ein Spiel auf einer der vielen Online-Plattformen gekauft.



Laut unserer Umfrage würde die Mehrheit unserer Leser für neue PC-Spiele maximal 40 Euro bezahlen.



Über 90 Prozent unserer Leser haben bereits Spiele über Key-Reseller gekauft.



Die Zahl der über nicht autorisierte Key-Reseller gekauften Spiele ist noch verhältnismäßig gering.

sich bis dato geleistet hat. Denn auch ohne G2A-Shield, das man für einen Euro im Monat abonnieren kann, wäre man als Kunde stets bei G2A auf der sicheren Seite gewesen. Nicht umsonst bietet der Marktplatz einen Kundendienst in sieben Sprachen an (darunter auch Deutsch) und beschäftigt mehr als 100 von den insgesamt 750 Angestellten nur in dieser Abteilung. Ob der Kundendienst aber wirklich bei der immensen Zahl von Transaktionen auf der Webseite – 2017 wurden 25 Millionen Transaktionen im Wert von 436 Millionen Euro auf der Seite getätigt – der Lage Herr wird, ist schwer zu sagen. Wir wissen nicht, bei wie vielen Transaktionen es tatsächlich Probleme gegeben hat, nur die der bearbeiteten Fälle im letzten Jahr: 430.000. Dabei lag die Erfolgsquote des Kundendienster laut G2A gar bei 99 Prozent. Mit G2A-Shield genießt man jedenfalls den Vorteil, dass man beim Support Priorität vor den normalen Kunden genießt und so anfallende Probleme schneller gelöst werden können.

Großes Schweigen bei den Publishern

Vielmehr hatte man G2A-Shield aber eigentlich dafür angedacht,



Sandra Hübner leitet die PR-Abteilung der deutschen Adventure-Experten von Daedelic in Hamburg.

Kunden stärker anzubinden, weil man ihnen neben den zusätzlichen Sicherheitsmaßnahmen auch Rabatte bei Einkäufen angeboten hat. Zudem führt man auch laut eigenen Angaben strenge Kontrollen bei den Händlern durch. Wenn man bis zu zehn Keys auf G2A.com verkauft, muss man lediglich die eigene Telefonnummer und die Social-Media-Daten durchgeben, bei mehr als zehn Produktschlüsseln muss der Händler hingegen Belege für den Ursprung der Keys liefern. Demnach dürfte es zumindest ein wenig sicherer sein, bei den großen Key-Sellern auf G2A.com einzukaufen; eine falsche Telefonnummer oder ein Fake-Social-Media-Account sind dagegen schnell erstellt und so könnten Kriminelle relativ zügig – etwa mithilfe von Bots – Hunderte G2A-Accounts erstellen und so gefälschte oder gestohlene Keys auf der Plattform verkaufen.

Ob dies nun wirklich häufig der Fall ist, können wir nicht belegen. Erfahrungsberichten auf G2A zufolge, die es ähnlich wie bei Ebay zu jedem Händler gibt, liegt die Zufriedenheitsrate der Kunden meist bei über 97 Prozent, oftmals haben sogar nahezu alle Käufer eine positive Bewertung abgegeben. Das spricht für die Sicherheitsmaßnahmen, die G2A von den (großen) Händlern verlangt.

Wir hätten gerne auch die Meinung von Publishern in der Reportage stärker beleuchtet, bekamen aber von fast allen PR-Abteilungen der Hersteller, darunter Electronic Arts, Activision und Ubisoft, keine Antwort oder eine Absage – wir sollten Verständnis dafür haben, dass man sich zu diesem Thema nicht äußern möchte.

Die deutschen Publisher Kalypso Media und Daedalic haben uns immerhin geantwortet. Sandra Hübner, PR-Chefin der Hamburger Adventure-Schmiede, sagte uns in Bezug auf die kriminellen Aktivitäten auf den Key-Reseller-Plattformen und den Ursprung der dort verkauften Produktschlüssel Folgendes: „Es ist sehr schwierig einzusehen, wie die Key-Seller an ihre Keys kommen. Da wir die Quelle somit nicht kennen und auch die rechtliche Situation keinesfalls geklärt ist, haben wir kaum Handlungsspielraum. Allerdings haben wir unser Vorgehen bereits verändert und können etwa bei Steamkeys einsehen, in welchem Land sie aktiviert wurden. Da wir wissen, welche Keys an welche Partner verkauft wurden, gibt uns das eine weitaus bessere Handlungsgrundlage. Generell haben wir auch die Anzahl der Keys reduziert, die wir herausgeben, um weitere Schadensbegrenzung zu betreiben. Darüber hinaus gehen unsere Partner-Reseller teilweise bereits an der Quelle gegen Missbrauch vor, z.B. mit geo-restrictions, dem Blockieren von Proxies, Wegwerf-E-Mail-Adressen etc. und der Begrenzung der kaufbaren Einheiten z. B. auf einen Key pro Account.“ Auch Lars Racky, Community Manager bei Kalypso Media, sieht die Lösung für Publisher darin, dass man beim Vertrieb der eigenen Keys über andere Partner sehr sorgfältig vorgeht, um so Missbrauch zu vermeiden. Laut ihm können

G2A.com unterstützt mehrere namhafte E-Sports-Teams wie Cloud9, Natus Vincere und Virtus Pro. Insgesamt hat die Firma bereits 10 Millionen US-Dollar in den Bereich investiert.

MMOGA

EMPFOHLEN | KONTO | TREUERABATT | ZAHLUNGSWEGE | HILFE | ÜBER MMOGA

KATEGORIEN

SUCHEN ...

BATTLEFIELD V

Battlefield V

Jetzt Battlefield V kaufen!

Bei uns bekommen Sie den Key für die Aktivierung des Spiels von Electronic Arts innerhalb der angegebenen Lieferzeit direkt per Email zugesendet.

Nimm am größten Konflikt der Menschheit teil, wenn Battlefield mit nie da gewesener Darstellung des 2. WK zu ihren Wurzeln zurückkehrt!

Mit dem Key können Sie Battlefield V via Origin herunterladen und installieren.

Dies ist kinderleicht und eine Beschreibung finden Sie hier.

Origin

Lieferzeit: 19.10.2018
Verfügbarkeit: lieferbar
Region: Worldwide
Plattform: Origin

UVP 59,99 €
45,99 €
Menge 1

KAUFEN
oder
PayPal

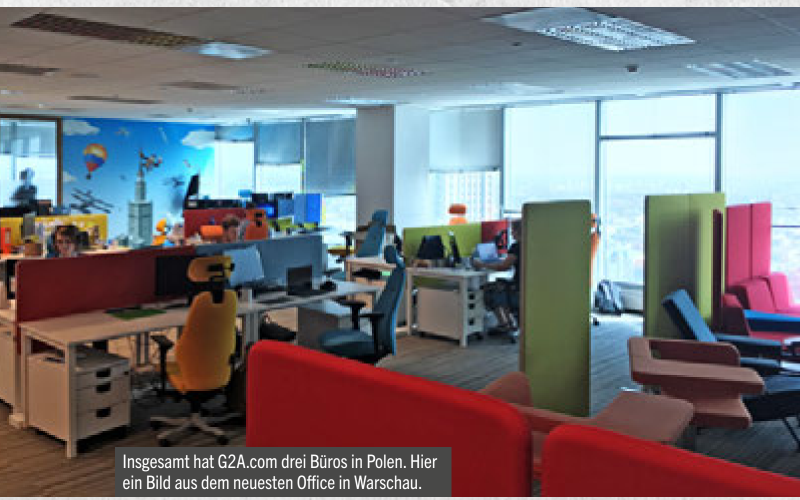
Systemvoraussetzungen

Im Gegensatz zu G2A oder Kinguin verkauft zum Beispiel MMOGA Spiele-Keys direkt und fungiert nicht als Online-Marktplatz für Händler.

aber auch Schwierigkeiten für die Kunden durch das Kaufen von Produktschlüsseln auf nicht autorisierten Plattformen entstehen: „Grundsätzlich sehen wir den Bereich sehr kritisch, da der Kunde auf die Art und Weise Probleme bekommen kann, die nicht direkt in unserer Hand liegen. So gibt es immer wieder Beschwerden vereinzelter Kunden, dass zum Beispiel ihre Version nicht aktivierbar sei oder eine bestimmte Sprache nicht unterstützt würde. Gerade bei nicht autorisierten Händlern ist dies oft der Fall. Zwar können wir den Unmut der Kunden hier teilweise verstehen, aber nur bedingt weiterhelfen. Letztendlich kann nur der Key-Seller selbst für die nötige Transparenz dem Kunden gegenüber sorgen."

Ohne Geld keine Spiele

Laut unserer Umfrage steht bei denen, die sich gegen Key-Reseller entschieden haben, die Sorge um die Funktionstüchtigkeit der Produktschlüssel an zweiter Stelle. Noch wichtiger ist es ihnen, dass man weiterhin die Entwicklerstudios finanziell unterstützt. Das dürfte aktuell auch das wichtigste Argument sein, warum wir der Meinung sind, dass man in Zukunft lieber die Spiele-Keys über einen autorisierten Händler kaufen sollte. Wenn wir schon erwarten, dass die Spiele-Hits von morgen noch größer und schöner werden, müssen wir dafür auch Geld ausgeben. Natürlich können auch wir das Verhalten mancher Publisher nicht verstehen, die ihre Kunden bei Vollpreisprodukten nochmals zur Kasse bitten. Viel hilfreicher wäre es vielleicht, wenn die Hersteller für mehr Transparenz sorgen würden und erklären könnten, warum Videospiele heute mehr als 60 Euro kosten müssen, damit sich deren Produktion rentiert. Das Ausnutzen von Glückspielmechaniken wie Lootboxen zur Finanzierung der Spiele sorgt jedenfalls in unseren Augen nicht dafür, dass so mancher Hersteller seinen schlechten Ruf loswird. Wenn es aktuell so weitergeht, dürften die Umsatzzahlen der Key-Reseller vermutlich weiter wachsen. Die kriminellen Aktivitäten auf den Plattformen scheinen nicht die auf etablierten Internet-Marktplätzen wie Ebay zu übersteigen und die große Mehrheit ihrer Kunden ist zufrieden mit den Dienstleistungen. Genau das belegen auch die Umsatzzahlen von G2A, die in fünf Jahren von drei auf sage und schreibe 436 Millionen Euro gewachsen sind. ❑



Insgesamt hat G2A.com drei Büros in Polen. Hier ein Bild aus dem neuesten Office in Warschau.



G2A.com hat in den letzten fünf Jahren einen unglaublichen wirtschaftlichen Aufschwung erlebt. Die neue, riesige G2A Arena in Rzeszów zeugt davon.

CMG

Computec Media Group

BÄM!

DER CMG GAMES AWARD 2018

BÄM! DER CMG GAMES AWARD 2018 WIRD PRÄSENTIERT





Eure Sieger stehen fest!

Checkt jetzt die Gewinner auf

www.bamaward.de

VON BEYERDYNAMIC UND SAE INSTITUTE



Street Fighter war eines der drei Spiele, bei denen sich die Besucher für Turniere anmelden konnten.



Auch wenn auf der Bühne gerade kein Programm stattfand, war der Zockbereich gut gefüllt – was natürlich auch am wohltuenden Schatten lag.



Wenn ESL draufsteht, geht es natürlich auch geregelt und ordentlich zu: Die Turnier-Area wirkte wie auf einem großen Turnier. Nur halt mit dröhnender Metal-Musik von außen.

ESL goes Heavy Metal!

Die ESL war in diesem Jahr das erste Mal auf dem Wacken-Festival vertreten – mit dem neuen ESL eSports Village. Vier unserer Leser waren dank EMP vor Ort.

Von: Sascha Lohmüller

Das Wacken Open Air im Herzen von Schleswig Holstein zählt seit mittlerweile mehr als 25 Jahren zu den Highlights der sommerlichen Festival-Saison. Inzwischen pilgern jährlich rund 85.000 Besucher in das Dörfchen in der Nähe von Itzehoe und verwandeln es für eine Woche in ein feierndes Mekka für Metal-Fans jeglicher Coleur. Und weil Metal und Videospiele in vielen Fällen einfach zusammengehören, war die ESL, ihres Zeichens immerhin älteste und größte eSports-Organisation der Welt, zum ersten Mal mit einem eigenen Games-Village vor Ort. In dem großen Zelt auf dem Festival-Gelände durften Besucher aber nicht nur im Schatten entspannen, sondern auch selber an diversen Stationen ein paar Runden zocken. Wer es kompetitiv mochte, konnte sich gar für Turniere zu *PUBG*, *Street Fighter* und *League of Legends* anmelden und dabei Preise einheimsen, etwa Tickets für künftige ESL-Veranstaltungen oder Zubehör des Sponsors Razer. Und wer noch etwas Anschauungsunterricht wollte, schaute sich am Freitag ein *LoL*-Showmatch des Pro-Teams Spandauer Inferno an. Einziger Nachteil: Vor der Show-Bühne gab es nicht allzuviele Sitzplätze – Stehvermögen war also gefragt. Aber das ist auf einem Musik-Festival ja auch irgendwo selbstverständlich.

Einmal Backstage, bitte

Mitte Juli verlosten wir in Zusammenarbeit mit EMP und der ESL daher auch vier Tickets für das diesjährige Wacken Open Air. Die glücklichen Gewinner erhielten nicht nur Festival-Tickets (und somit Zugang zum eSports Village), sondern auch ein Bändchen für den EMP-Backstage-Club (siehe unten) und eine spannende Führung durch den Backstage-Bereich des Festivals. ❑

DER EMP-BACKSTAGE-CLUB

Fast jeder Versandhandel bietet eine Premium-Mitgliedschaft an, die diverse Vorteile bietet: exklusive Rabatte, keine Versandkosten, Gewinnspiele. Im Falle von EMP kommt noch der Zugang zum Backstage Club auf dem Festival-Gelände hinzu – nicht nur beim Wacken Open Air, sondern zum Beispiel auch auf dem Summer Breeze. Dort gibt es neben Schattenplätzen und weniger überlaufenen Getränkeständen aber auch noch ein unterhaltsames Rahmenprogramm, etwa Autogrammstunden oder Frage-und-Antwort-Sessions. Am Festival-Samstag waren beispielsweise Steel Panther zu Gast und nahmen zusammen mit einigen ausgewählten Fans an einem witzigen Hair-Metal-Quiz teil. Und: Jeden Tag gab's ab 12 Uhr Freibier, solange der Vorrat reichte. Was natürlich nicht allzu lang der Fall war.



Steel Panther waren am Samstag zu Gast und mussten ihr Wissen in Sachen Hair Metal unter Beweis stellen.



Die glücklichen Gewinner der Backstage-Tour und ein paar Crew-Mitglieder. Staubig war's auch hinter den Kulissen.



Ein Highlight auf der Zeltbühne: die isländischen Cowboys von Solstafir.

Bei den Apokalyptischen Reitern war die Stimmung grandios – Crowdsurfing-Schlauchbootrennen inklusive.

Samael spielten am späten Samstagabend als eine der letzten Bands.

Finnische Virtuosen bei der Arbeit: Wintersun waren nach 12 Jahren mal wieder beim Wacken zu Gast.

2015 verstorben, aber im Geiste und in Eisenform immer noch vor Ort: Motörhead-Sänger Lemmy.

Den Wikingern unter den Zuschauern heizten Ensiferum ein – leider zeitgleich mit Arch Enemy.

Bei den lustigen Finnen von Korpiklaani herrschte wie immer mächtig gute Laune.

Die Show der Polen von Behemoth war wie immer ein Erlebnis – nur der hübsche Sonnenuntergang hat nicht ganz zur Musik gepasst.

Eine von Saschas Lieblingsbands war auch da: Dark Tranquillity. Auch diesmal in Topform.

Das schwedische Phänomen Ghost war einer der Headliner auf den Haupt-Bühnen und lieferte eine wahrhaft fantastische Show ab. Trotz später Stunde (01:45–3:00 Uhr) war das Gelände brechend voll.

Mr. Big zocken zwar nicht wirklich Metal, haben dafür mit Paul Gilbert einen der wohl weltbesten Gitarristen an Bord – der auch schon mal mit einer Bohrmaschine spielt.

Anders als in den Vorjahren war das WOA diesmal keine Schlammschlacht, es herrschte bestes Wetter.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 09/2008

Von: Gina Estermann, Cosima Staneker und Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Mit *Der Herr der Ringe: Die Eroberung* als Coverstory und anderen Titeln wie *Drakensang* oder *Diablo 3* wurde die Ausgabe 09/2008 zu einem Ausflug in fantastische Welten.

Schlacht um Mittelerde

Ein großes Fantasy-Spektakel von Pandemic in der Vorschau

Die Titelseite der Ausgabe 09/2008 nahm unsere Vorschau zu *Der Herr der Ringe: Die Eroberung* ein. Das auf dem Setting der Filme basierende Action-Spiel bot nicht nur was fürs Auge, sondern überzeugte mit guter Grafik, einer meist einfachen Kampfsteuerung sowie einer Auswahl an verschiedenen Koop-Modi. Zwei verschiedene Kampagnen waren an Bord: Auf der guten Seite folgte der Spieler den Geschehnissen der Filme und Bücher und kämpfte als Legolas und Gandalf gegen die Schergen Mordors. Im Gegensatz dazu setzte der Start der zweiten Kampagne fünf Minuten vor Ende der Filme ein. Frodo wird in diesem alternativen Szenario vom Spieler getötet, der Ring wird an Sauron übergeben und als Uruk-Hai, Nazgul oder Balrog führte man daraufhin einen Feldzug gegen die freien Völker Mittelerdes. Im Stronghold-Modus konnte der Spieler, ähnlich wie im Brettspiel *Risiko*, gegen bis zu drei Freunde antreten oder in anderen Mehrspielermodi die berühmten Schlachten der Bücher und Filme nachstellen. Die Entwickler haben mit *Der Herr der Ringe: Die Eroberung* auf jeden Fall einen guten Zusatz für das Franchise geschaffen. Und sind wir mal ehrlich: Wer wollte nicht schon einmal Jagd auf Frodo machen?





Spannende Schlachten und altbekannte Orte – *Der Herr der Ringe: Die Eroberung* lieferte Action im Stil der Filme.

Ohne Stift und Papier

Drakensang bot klassische Rollenspielkost

Das auf dem Pen&Paper-Spiel *Das Schwarze Auge* basierende *Drakensang* faszinierte nicht nur alteingesessene Rollenspieler. Um das Fantasy-RPG des deutschen Entwicklerstudios Radon Labs zu testen, stürzten sich im Sommer 2008 drei tapfere Redakteure ein Wochenende lang in die nahezu unverbuggte Welt Aventuriens und brachten damit sogar den Redaktionsplan durcheinander. Auf ihrer achtseitigen Reise berichteten sie von fantastischen Texten, knackigen Kämpfen und einer umfassenden Charakterentwicklung. Dafür störte die Redaktions-Recken das verpestete Husten der NPCs und die sprichwörtlich implementierte Finsternis des Mittelalters.

NPCs konnten in *Drakensang* als Begleiter mitgenommen werden.

Ein knappes halbes Jahr nach der Veröffentlichung des Prequels *Drakensang*: *Am Fluss der Zeit* wurde Radon Labs von der Bigpoint GmbH übernommen. Das von Bigpoint entwickelte Browser-Spiel *Drakensang Online* hat – sicherlich eine herbe Enttäuschung für die damaligen Redakteure – nichts mit dem ursprünglichen Pen&Paper-Regelwerk zu tun.

Superhelden-Flair

Das neue Online-Rollenspiel von Cryptic

Für das richtige Maß an Superhelden-Flair im Heft sorgte in Ausgabe 09/2008 *Champions Online*. Unser Autor Roland Austinat trat damals den Weg zu den Entwicklern an. Bis zum Releasetermin des Spiels war zwar noch ein ganzes Jahr hin, allerdings bekam er bereits einen überzeugenden ersten Eindruck geliefert. Mit rund einem Dutzend betretbarer Inseln und Zonen, einer Auswahl verschiedener 5-Mann-Dungeons und einer Vielzahl an Nebenmissionen bot *Champions Online* Spielern eine ganze Menge Abwechslung. Die Entwickler lieferten viele Rollenspiel-Elemente, verzichteten dabei allerdings auf klassische Spezialisierungen. Stattdessen verfügte jede Figur über eigens festgelegte Fähigkeiten und griff im Kampf auf sechs verschiedene Attacken zurück. Das Spiel überzeugte außerdem durch seine zu Superhelden wie die Faust aufs Auge passende, comicähnliche Grafik. *Champions Online* versprach dem Spieler viel Action und ein innovatives Fähigkeitensystem. Wir blieben gespannt!



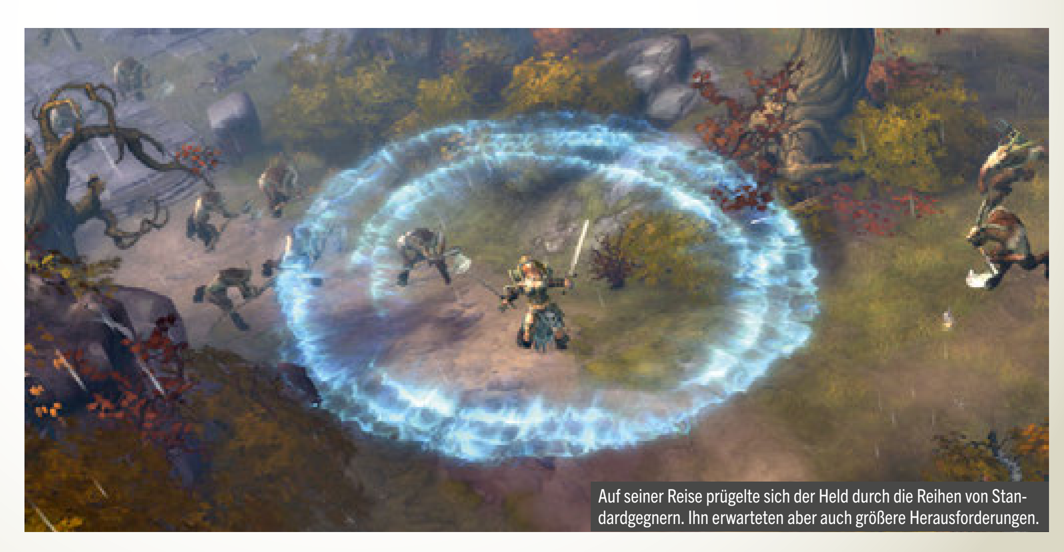
Klassenspezialisierungen? Gab es nicht. Jeder Held verfügte stattdessen über eine Auswahl von sechs festlegbaren Angriffen.

Auf in die Unterwelt!

Mit *Diablo 3* wollte Blizzard Entertainment zahlreiche Fan-Träume erfüllen.

Die Ankündigung von *Diablo 3* führte 2008 zu Jubel in der Fangemeinde. Angekündigt wurde der neueste Teil der Reihe auf Blizzards Hausmesse World Wide Invitational 2008.

Das Spiel setzte 20 Jahre nach den Ereignissen aus *Diablo 2* an. Deckard Cain – ein Charakter, der bereits in den Vorgängern mit von der Partie war – befürchtete eine Invasion der Höllenmächte. Die Geschichte sollte diesmal im Vordergrund des Spiels stehen. Die Entwickler wollten die vier Jahre Entwicklungszeit nutzen, um eine Handlung zu entwerfen, die fesseln und eine nach ihren Aussagen mitreißende Tiefe besitzen sollte. Jeder Charakter der Spielwelt bekam eine eigene Hintergrundgeschichte. Das schloss auch die Figuren ein, die der Spieler selbst nie treffen konnte. Der eigene Charakter erhielt ebenfalls ein Persönlichkeits-Upgrade: Mit Kommentaren reagierte der Held seiner Klasse entsprechend auf die Umwelt. Den unterschiedlichen Helden standen jeweils wenige, aber zur Klasse passende Spezialangriffe zur Verfügung. Das war allerdings noch nicht alles: Blizzard achtete nicht nur auf die Ausarbeitung der Spielcharaktere, sondern auch aufseiten der Monster sollte es einige Modifikationen geben. Neben den zu erwartenden Standardgegnern erwarteten uns anspruchsvollere Kämpfe in den Tiefen der Unterwelt. Dabei nutzten die Entwickler die Erfahrung mit Bosskämpfen aus *World of Warcraft*. Zwar waren für *Diablo 3* keine 25-Mann-Raids geplant, allerdings wurde ein kooperativer Modus von den Entwicklern angekündigt, in dem bis zu acht Spieler gemeinsam kämpfen konnten. Verschiedene Animationen sollten das Erscheinen und Ableben der verschiedenen Figuren und Gegner spektakulär gestalten. Sogar kritische Treffer wurden durch animierte Sequenzen aufgepeppt – Blizzard zielte dabei allerdings auf eine Altersfreigabe ab 16 Jahren ab. Der Entwickler war bereits vor zehn Jahren für sein gutes Händchen im Bereich der Online-Spiele bekannt – schon mit den Vorgängern und *World of Warcraft* zeigten sie ihre Fähigkeiten. Unser Ex-Redakteur Robert Horn war in seiner Vorschau auf jeden Fall guter Dinge und auch die Fans reagierten positiv auf die Ankündigung von *Diablo 3*.



Auf seiner Reise prügelte sich der Held durch die Reihen von Standardgegnern. Ihn erwarteten aber auch größere Herausforderungen.

Alte Klassiker

Die Neuauflage alter Spiele war schon vor zehn Jahren voll im Trend

Vorsicht, jetzt kommt eine geballte Ladung Nostalgie! Vor zehn Jahren erblickten so einige Neuauflagen und Fortsetzungen alter Klassiker das Licht der Spielewelt – ebenso wie heute. Allen voran begannen unsere damaligen Nachforschungen mit *Die Siedler*. Der damals neue Teil – *Die Siedler 2: Die nächste Generation* – brachte großen Erfolg mit sich und führte zu einer Aufteilung der Reihe in zwei separate Linien: eine Evolutionslinie mit der Erweiterung für *Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs* und eine Traditionslinie, in der bald der neue Titel *Die Siedler: Aufbruch der Kulturen* erscheinen sollte. Auch mit *Sid Meier's Civilization 4: Colonization* gab es ein weiteres Remake im Bereich der Strategiespiele. Den Anstoß für diese Neuauflage lieferte damals die Fangemeinde. Im Gegensatz dazu machte Firefly Studios mit dem Remake von *Stronghold* keinen so guten Eindruck. Die 3D-Neuauflage war so bugbehaftet, dass der Ruf des Entwicklerstudios stark darunter leiden musste. Der zweite Versuch – *Stronghold Crusader Extreme* – wurde allerdings auch nicht besser. Punkten konnte aber 1C mit *Kings Bounty: The Legend*. Die Entwickler boten ein erfolgreiches und fesselndes Spielprinzip, intensive Kämpfe, kluge Charaktersysteme und eine Echtzeit-Übersichtskarte. Daraus folgte: Tester Christan Burtchen war begeistert. Neben Strategie-Klassikern gab es auch zahlreiche Neuigkeiten im Bereich Action. Mit *Bionic Commando Rearmed* brachte Capcom einen weiteren Arcade-Klassiker zurück und füllte für PC-Spieler eine große Lücke im Bereich der Action-Spiele aus. Auch MMORPGs kamen 2008 nicht zu kurz, eine Neuauflage von *Jumpgate* stand vor der Tür: *Jumpgate Evolution*. Dieses Remake sollte durch verbesserte Grafik, neue Quests und eine logische KI überzeugen. Der Grund für die Zuwendung zu Klassikern war unserer Meinung nach vor allem ökonomischer Natur: Die Erschaffung neuer Welten war viel aufwendiger als die Weiterführung der Klassiker. Aber ganz ehrlich: die Möglichkeit, noch mal die Abenteuer der Kindheit zu durchleben, würde man doch nicht ablehnen, oder?





Viele alte Titel erhielten 2008 Neuauflagen. Bei *Zak McKracken: Between Time and Space* war es aber eher ein zweiter Teil als ein Remake.



Jugendschutz

Skurrile Richtlinien

Jugendschutz ist auch heute noch ein wichtiges Thema – dabei ist es egal, ob es sich um Filme, Serien oder Spiele dreht. An manchen Stellen kann das aber schnell skurril wirken. Die PC Games sah sich in Ausgabe 09/2008 verschiedene Länder an, in denen Videospiele sehr streng reglementiert wurden.

Dass in Deutschland Shooter oft als „Killerspiele" verschrien sind, ist heute nichts Neues mehr. Vielen Spielen drohte 2008 die Indizierung aufgrund von Gewaltdarstellungen. In Brasilien wurden deswegen schon Titel wie *Everquest*, *Counter-Strike* und *World of Warcraft* verboten. In Australien versuchte die Regierung mit der Installation von Filtern gegen diese Arten von Inhalten vorzugehen. In China verabschiedete man per Gesetz das „Ermüdungssystem" als Richtlinie für Online-Spiele. Dabei sollte das Spiel für wenige Stunden interessant sein, dann aber eine Pause von mindestens fünf Stunden erzwingen.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Mit dem Zeitgeist ist das so eine Sache. Entkommen kann man ihm eh nicht, aber ich bin ihm durchaus wohlwollend zugetan. Der Zeitgeist hat für mich nur einen Nachteil – er schwafelt mir zu viel!“

Man kann kaum noch eine Seite im Internet besuchen, ohne schriftlich zugequatscht zu werden, irgendwelche Geschäftsbedingungen, die niemals ein Mensch gelesen hat, abzusegnen, oder ungelesene Datenschutzverordnungen abzunicken. Und als ob dergleichen nicht schon schlimm genug wäre, nimmt auch die mündliche Übermittlung von Daten inzwischen Formen an, die man schon als verbale Diarrhö bezeichnen könnte.

Ich habe bayrische Vorfahren und der Bayer an sich spricht schon. Aber nur wenn er muss und es wirklich nötig ist. Viele Worte werden durch nonverbale Kommunikation ersetzt, was eine himmlische Ruhe und Gelassenheit zur Folge hat. Besonders maulfaul wird der Bayer, wenn er Hunger oder schlechte Laune hat, wobei das eine meist zum anderen führt.

Die Bestellung eines lausigen Kaffees eskaliert bei Starbucks schon zu diesem Kommunikations-Overflow und somit zu mieser Laune bei mir. Als nicht viel besser empfinde ich Subways – ich soll mir den Mund fusselig reden für ein belegtes Brot? Ich will es nicht individuell, lecker reicht vollkommen!

Wie erfrischend ist dagegen ein Besuch in meiner Stammmetzgerei in Nürnberg. „Grüß Gott“ – der hier übliche Gruß wird vom Metzger erwidert. Ich halte zwei Finger in die Luft, das international gebräuchliche Zeichen für „ich hätte gerne zwei Fingerdick Leberkäs zwischen den beiden Hälften eines frischen Brötchens“. Wenn man mit den Fingern wackelt, wünscht man sich zusätzlich noch Senf dazu. Ein Zeichen für Ketchup gibt es nicht, weil der Verzehr von Leberkäs mit Ketchup ein Sakrileg darstellt. Hielte man drei Finger in die Luft, wäre dies das Zeichen für „drei in an Weckla“. Auf Hochdeutsch also drei Nürnberger Rostbratwürste in einem Brötchen. Was das Wackeln anbelangt, verhält es sich genauso wie beim Leberkäs.

Man sagt brav „Danke“, guckt kurz auf die Kasse und händigt dem Fleischermeister die Summe, welche dort angezeigt wird, aus, was er wiederum mit einem „Dankschön“ quittiert. Die Grußformel zum Abschied kann frei gewählt werden – ich bevorzuge ein freundliches „Servus“.

Was lernen wir daraus? Ich musste bei Subways 1.656 Wörter sprechen, hab mich dann selber nicht mehr ausgekannt, wollte nicht als Depp dastehen, hab nur noch freundlich genickt und stand dann da mit einem belegten Brot mit viel zu viel Grünzeug, welches von irgendeiner Sauce schon leicht matschig wurde und mir nicht geschmeckt hat.

Bei meinem Stammmetzger erhalte ich ein frisches, knuspriges Brötchen und einen Leberkäs – in einer Qualität, die schon zu Marienerscheinungen und spontanen Gottesanrufungen führte. Und für diesen Hochgenuss musste ich genau vier (4!) Worte sprechen und ebenso viele anhören, wobei Höflichkeitsfloskeln hier schon inbegriffen sind!

Ich beende diese Kolumne jetzt, denn ich habe Hunger. Es gibt Leberkäs!

Spamedy

„offizieller Abrechnungsbeleg“

Steuerverwaltung

Hiermit teilen wir Ihnen mit, dass bei unserem Versuch einer Rückzahlung auf das bei uns bekannte Konto von Ihnen fehlgeschlagen ist. Bitte melden Sie sich hier an, um die Rückzahlung manuell abzuwickeln. Während des Prozesses können Sie die von Ihnen hinterlegten Kontoinformationen aktualisieren.

Zahlungsdatum: 21.07 2018, Rechnungsnummer: BM-F/33H0033/AT332, Betrag: €1,482.05 EUR

HINWEIS: Diese E-Mail gilt as offizieller Abrechnungsbeleg dieser Rückzahlung.

Der Verfasser dieser E-Mail spekuliert darauf, dass der Empfänger noch nie etwas mit dem Finanzamt zu tun hatte oder plötzliche Geldgier das Hirn vernebelt.

Rechnungsnummer vom Finanzamt? Dergleichen hab ich bisher nie erhalten. Und per E-Mail kommuniziert das Finanzamt schon gleich gar nicht!

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich



Erstaunlicherweise haben etliche unseren Phil erkannt und per Los geht der Preis an Jonas Bauer

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Werbung



Hallo PC GAME'S

Ihr könntet nicht ein Wenig Werbung für meinen YouTube Channel machen?

Lg aus Ch

Ich versuche es dir schonend beizubringen. Ja, wir veröffentlichen natürlich Werbung. Allerdings lassen wir uns dafür bezahlen, da wir rein aus dem Verkauf von Heften die Unkosten nicht decken könnten. Natürlich könnten wir auch ein wenig Werbung kostenlos bringen, du arbeitest ja sicher auch gerne ohne Bezahlung, oder? Und für wen sollte kostenlose Werbung angeboten werden (außer für dich natürlich)? Wenn wir damit anfingen, bräche eine Flutwelle von derartigen Anfragen über uns herein. Hinzu kommt, dass wir auch ungern Werbung veröffentlichen würden, welche juristisch fragwürdig wäre. Bei den „etablierten“ Firmen ist dies nahezu ausgeschlossen. Bei Privatpersonen wie dir müssten wir natürlich genau prüfen, wofür wir werben, womit wir wieder beim Thema „unbezahlte Arbeit“ wären.

Und so ganz nebenbei: PC Games mit Deppenapostroph? Graust es dir vor gar nix? Warum tust du mir das an?

Formsache



Sehr geehrter Herr, sehr geehrte Dame,

meine Güte, da habe ich mich vielleicht gewundert: im Hardware-Teil der Zeitschrift lese ich

Sie: „Wie Sie im Extrakasten auf der nächsten Seite nachlesen können …“

Dabei war das „Sie“ doch noch unter Petra aufgegeben worden? Und jetzt? Zurück zum CD-ROM-Laufwerk, einem Spielesystem ohne Steam, mehr Seiten in der PC Games und Herr Lohmüller trägt Lippenstift und Tusche? Die gute, alte Zeit? Ich muß sagen, daß es mir eigentlich nicht so richtig gefehlt hat, das Sie. Lassen Sie es mich wissen, wenn da dauerhaft gerödelt werden soll.

Alles Gute Matthias Hartz

Ich bitte um Verzeihung, wenn Sie von einem Kollegen, welcher das förmliche „Sie“ verwendete, derartig aus der Bahn geworfen wurden. Im Prinzip haben Sie aber recht. Allerdings bitte ich zu bedenken, dass die förmliche Anrede professioneller wirkt und auch Distanz schafft, was bisweilen ja auch wünschenswert ist. Daher verwende ich auf meinen Seiten sowohl das „Du“ als auch das „Sie“.

Dieser Ausrutscher bedeutet auch keineswegs, dass wir wieder zur CD zurückkehren. Sie dramatisieren offenbar gerne, oder? Und nein, Kollege Lohmüller trug, trägt und wird nie Tusche und Lippenstift tragen. Und falls doch – ich werde es ganz bestimmt nicht verraten.

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Predator-Spardose

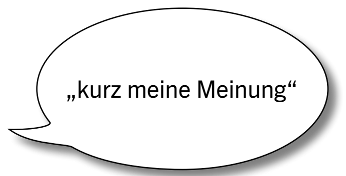
Ich gebe gerne zu, dass ich zum Fanboy mutiere, wenn es um die *Predator*-Filmreihe geht, wobei leider nur die ersten beiden Filme wirklich großartig waren. Da in diesem Jahr ein Reboot ansteht, den ich kaum noch erwarten kann, kam mir diese Spardose genau richtig. Sie sieht wirklich großartig aus, ist sehr detailliert gearbeitet und macht einen wertigen Eindruck. Die Lackierung ist makellos. Mit den Abmessungen von ca. 15,5 x 18 x 20 cm passt sie wunderbar in mein Regal mit den DVDs und Blu-rays. Angeblich kann man darin auch Geld aufbewahren, was ich aber noch nicht getestet habe. Wer hat schon Geld herumliegen?

www.getdigital.de



Bildquelle: getdigital.de

Verschiedenes



Hallo Rossi,

ich möchte auch kurz meine Meinung zu eurer Rubrik Mobile Games Check loswerden, da das Thema im letzten Heft aufgekommen ist. Als langjähriger PC-Games-Leser (seit 1996) meine ich mich zu erinnern, dass es vor einigen Jahren bereits eine ähnliche Rubrik im Heft gab, oder waren es doch Browsergames? Jedenfalls ist die Rubrik damals auch schnell wieder aus dem Heft verschwunden. Ich finde schon, dass man nicht versuchen sollte, zu viele Nischen zu bedienen, denn dann leidet meiner Meinung nach das Kernthema darunter und das sollten immer noch PC-Spiele sein. Für einen Blick über den Tellerrand eignen sich eure Reportagen sehr gut, die ich hervorragend finde. Dort könnte man ja mal ein Special dazu machen. Ich würde die Handyspiele jedenfalls nicht vermissen. Dann lieber noch einen einseitigen Test mit reinnehmen oder eben die Flop 5.

PS: Ich habe soeben mal wieder deine grandiose Bierbowle aufgesetzt, die ist perfekt für die heißen Sommertage. Ich fände es deshalb schön, wenn du in der Speisekammer auch hin und wieder neue Getränke-Rezepte und Mixturen vorstellen könntest. Ich bin mir sicher, du hast da noch ein paar leckere Sachen auf Lager :)

PPS: Ich würde deinen Bayern-Reiseführer ebenfalls sofort kaufen!

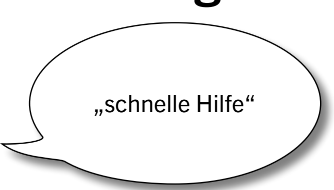
Beste Grüße und mach weiter so! Markus

Bezüglich der Rubrik Mobile Games Check ist das letzte Wort noch nicht gesprochen. Aber ich kann dir versichern, dass bei uns nach wie vor die Meinung unserer Leser im Vordergrund steht. Klingt jetzt nach nichtssagender Floskel, ist es aber nicht.

Ja, die Bierbowle kommt bei sommerlichen Temperaturen wirklich gut, und ja, ich hab natürlich noch ein paar Rezepte für Getränke in petto. Würden auch andere Leser bei den Rezepten gerne ein Getränk sehen? Soll/darf es auch mit Alkohol sein?

Vielen Dank, dass du mich bezüglich des Reiseführers ermutigt hast. Jetzt seid ihr schon drei Kunden …

Codefrage



Kann meinen Aktievierungscode nicht bekommen. Aktievierungscode ist angeblich ungültig! Von wem bekomme ich schnelle Hilfe?

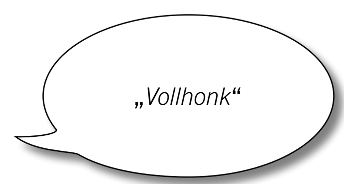
Gesendet von Mail für Windows 10

Schnelle Hilfe würde die Kenntnis des kompletten Sachverhalts voraussetzen. Wenn ich erst rückfragen muss, von welchem Code denn eigentlich die Rede ist, kann „schnell“ ja nur noch ein Euphemismus sein. Eine genaue Fehlermeldung ist auch stets zweckdienlich. Eine gefühlte Fehlermeldung (ist angeblich ungültig) hilft genauso wenig weiter wie das Wissen um Ihr Betriebssystem.

Rein privat würde mich dann natürlich auch noch interessieren, wie ein Code angeblich ungültig sein kann, den Sie ja nicht bekommen haben.

Manche Menschen lösen Sudoku oder andere Rätsel – ich habe dafür mein Postfach.

Passau



Servus Rainer

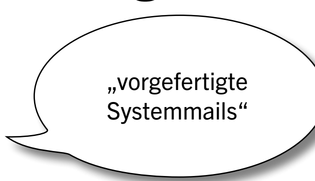
Kannst gerne dem Christian (Brief „Nachgefragt“ aus Ausgabe 08) ausrichten, er ist ein „Vollhonk“. Er will ein Passauer sein und kennt sich nicht aus? Oh Mann, unsere schöne Dreiflüssestadt so dissen. Kaufe die PC Games schon immer entweder am Bahnhof (arbeite dort) oder beim Peter in der Bahnhofstraße. Übrigens gibt es beim Peter Stefani die besten Zigarren, super Whisky und Rum. ;) Im Kaufland sollte man jedoch beim Kauf der PC Games aufpassen … dort hätte ich beinahe eine 2 Jahre alte erwischt.

Grüße aus Passau: Markus „Garinga“

PS. Wenn du mal nach Passau kommst, lade ich dich gerne auf eine Zigarre und ein paar Whisky ein.

Vielen Dank für deine Werbung für Passau. Stellenweise hat sie bei mir gewirkt. Ich muss jetzt aber gestehen, dass ich nur sporadisch durch Passau komme und daher dort niemanden kenne, wenn man mal von Wirten oder Betreibern von Imbissbuden absieht. Ich bin mir aber ganz sicher, dass besagter Christian kein repräsentatives Beispiel eines typischen Passauers ist. Whisky muss ich leider ablehnen, da ich nie Alkohol trinke, wenn ich mit Auto oder Krad unterwegs bin. Und da ich nicht vorhabe, Passau zu Fuß oder per Bahn zu besuchen, muss der Drink ausfallen. Einen Kaffee zu einer guten Zigarre nehm ich hingegen gerne an.

Anfrage



Vorab möchte ich keine Werbemails auf diese Emailadresse gesendet haben.

Hauptanliegen: Eine Webseite auf der sich ein Spiel befindet verstößt gegen Gesetze und Bant mich wegen einem lächerlichen Grund. Beim Support gibts nur vorgefertigte Systemmails und die Firma selbst antwortet erst gar nicht. Ich bräuchte da dringend mal Hilfe, denn für ein Anwalt fehlt mir leider das Geld. Bin ich bei Ihnen richtig? Wenn ja gebe ich gerne mehr Infos.

Neo

Zu Anfang muss ich klarstellen, dass wir hier allesamt kein Jurastudium vorweisen können und somit juristische Hilfe weder geben können noch wollen und/oder dürfen. Zudem hast du es auch unterlassen, uns genauere Details mitzuteilen und aufgrund dubioser Anschuldigungen und Vermutungen wird sich keiner meiner Kollegen mit einer Firma auseinandersetzen.

Ganz abgesehen davon wäre die Geschäftsleitung auch wenig erfreut, wenn ein Kollege seinen Job vernachlässigen würde, um Ihnen zu helfen. Dass Ihnen für einen Anwalt das Geld fehlt, ist sehr bedauerlich – aber so ist das Leben. Auch ich kann mir einen solchen nicht in jedem Monat leisten.

Es besteht aber die Möglichkeit, dennoch kostenlos anwaltlichen Beistand zu bekommen. Die Verbraucherzentralen bieten oft auch eine juristische Beratung an, was aus meiner Sicht auch viel sinnvoller wäre. Und ehe Sie fragen: Details dazu erhält man in Hülle und Fülle von Google!

Hitze



Hallo Rainer,

wie gefällt dir denn dieser Sommer? So viele sonnige, heiße Tage erlebt man ja auch nicht jedes Jahr. Für dich als alten Biker war/ist das doch sicher ein Traumsommer, oder?

Viele Grüße aus Frankfurt/Oder (36 Grad Mitte August): Bibo

Man konnte ja darauf warten, bis der Erste daherkommt und mir irgendetwas von einem Traumsommer erzählt! Ja, ich mag Sonne, aber nicht in diesem Ausmaß! Zudem treibt der Sommer die Energiekosten in die Höhe (Klimaanlage unterm Dach, in meinem Arbeitszimmer im Dauereinsatz) und ist schlecht für meine Ernährung. Da ich mich bei Außentemperaturen über 30 Grad nur noch im Dodge aufhalte, esse ich nur das, was ich ohne auszusteigen einkaufen kann. Das grenzt die Auswahl stark ein! Auch das Motorradfahren empfinde ich momentan nicht als den wahren Hochgenuss. Wenn mir die Sonne auf den Helm donnert, werden da schnell Temperaturen erreicht, bei denen Geier gewöhnlich den Schatten aufsuchen. Sehen kann man eh nix, weil die Brühe in die Augen läuft. Man kann das Visier öffnen – dann sammelt sich dank des Fahrtwinds der Schweiß hinten, bildet ein munteres Bächlein und plätschert in die Hose, sodass man sich ganz schnell wie in frühen Kindertagen fühlt. Dennoch sind sie auch dieses Jahr unterwegs – die wahren Helden. 33 Grad, Motorrad mit buntem Plastik. Darauf der Held in voller Lederkombi, selbstverständlich mit Helm. Ich wäre nach zehn Kilometern tot und stinkend vom Bock gefallen, aber der Held hält das eisern durch. Bravo! Einen einzigen Vorteil bietet aus meiner Sicht die Hitze aber dennoch für Biker. Man hat keine Fliegen im Gesicht und an den Klamotten, weil die Biester alle in Form von kleinen Kohlebröckchen am Boden liegen.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse. Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Der „blaue Elefant“ aus Ausgabe 07 endlich höchstpersönlich.



Lisa und Martin am Gipfelkreuz.



Ingo mag Volksmusik und Spaziergänge im Mondschein.

Rossis Speisekammer

Foto: Fotolia, @weyo

Heute: One Pot Pasta

Wir brauchen für vier kleine Portionen:

- 500 g Rigatoni
- 500 g gestückelte Dosentomaten
- 300 ml Hühnerbrühe
- ca. 120 g Speckwürfel
- 200 g Sahne
- 100 g klein gehackter Spinat

Dies dürfte wohl eines meiner einfachsten Rezepte sein. Schmecken tut es trotzdem!

Alle Zutaten geben wir zusammen in einen Topf und stellen ihn auf den Herd bei maximaler Hitze. Wenn es anfängt zu kochen, reduzieren wir die Hitze. Alles soll nur leicht köcheln. So lassen wir es weitere 20–25 Minuten stehen. Nach ca. zehn Minuten rühren wir zum ersten Mal um!

Sicherheitshalber eine Nudel probieren, ob sie fertig sind. Mit Salz, Pfeffer, Knoblauchpulver und Chilipulver nach Belieben nachwürzen. Fertig! Einfacher ist nur noch Butterbrot.

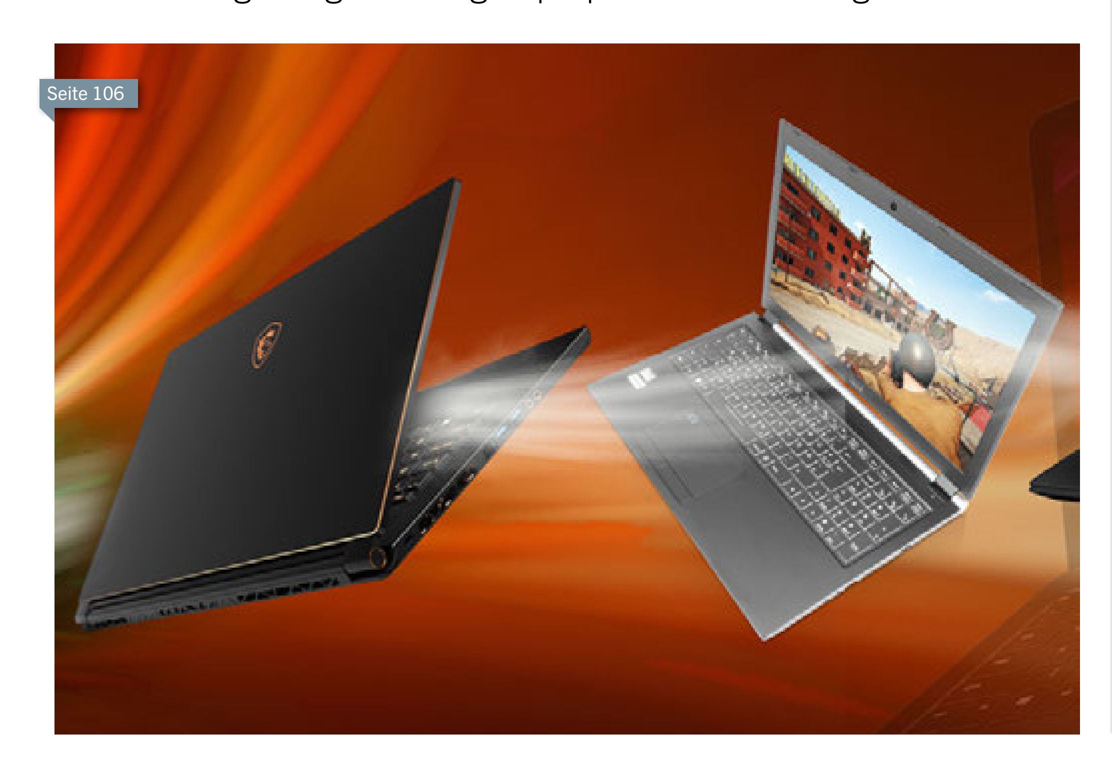
Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die gesammelten Rezepte gibt es übrigens hier: https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte

Schnell und **leicht**

Fünf leichte und dank 144-Hz-Display, GTX 1070 und Sechskern-CPU leistungsfähige Gaming-Laptops treten zum Vergleichstest an.

Seite 106



Problem: altes Spiel mit neuem LCD



Frank Stöwer

Neue Hardware macht alles besser sollte man meinen, doch der Leidensbericht meines Kollegen Alexandros Bikoulis hat mich eines Besseren belehrt. Vor zwölf Jahren, als Aleco noch ein junger Gamer-Spund war, spielte er auf seiner grauen Playstation-Konsole *Parappa the Rapper* und drückte begeistert Knöpfchen im Takt zu cooler Rap-Musik. Das war damals, erzählt der PCGH-Netzteiltester mit leuchtenden Augen, nicht nur total neu und machte tierisch Spaß, sondern forderte vom Spieler perfektes Timing und etwas Rhythmusgefühl. Als dann vor kurzen ein Remake auf den Markt kam, schlug Aleco natürlich mit einem nostalgischem Hochgefühl sofort zu. Aber die moderne Flachbild-Technologie stellte sich als krasse Spielspaßbremse heraus. Der Port auf der PS4 hat zwar HD-Texturen und kristallklaren Sound bekommen, alles andere ist aber noch aus den 90ern, erläutert der Kollege. Die natürliche Latenz im LCD-Panel könne nicht mit CRT-TV-Gerät in Sachen Reaktionszeit mithalten und deshalb bekomme man beim Spielen keine korrekten visuellen Hinweise mehr, wann man den Knopf drücken müsse. So bleibe dem virtuellen Rapper nichts anderes übrig als nun wirklich nach Takt, Rhythmus und Musikverständnis zu spielen. Und daran haperte es gewaltig, da sich die musikalischen Skills des Herrn Bikoulis auf's Summen und Pfeifen beschränken.

Die PC-Games-**Referenz-PCs**

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzrechnern aus drei Preiskategorien.



Seite: 102



Seite: 103



Seite: 104

Seasonic 550W-PSU

PCGH-Edition

Mit dem Focus+ löst Seasonic die G-Serie ab und bietet sehr hochwertige Gold-Netzteile zum fairen Preis an. Die Version mit 550 Watt gibt es ab sofort auch als PCGH-Edition. Das Highlight ist sicherlich der sleeved Kabelsatz, der allein schon einen Wert von ca. 60 Euro hat. Doch damit nicht genug, es werden auch mehr und auch längere Kabel mitgeliefert. Einige Mainboards benötigen 2 x 4+4 Pin-Kabel und diese Anforderung erfüllt das PCGH-Gerät. Außerdem stehen nun insgesamt vier PCI-E-Anschlüsse und mehr SATA- und PATA-Anschlüsse zur Verfügung. Die Effizienz ist laut unseren Tests minimal gestiegen. Das Netzteil verfügt neben dem Stromstecker über einen Schalter, den wir nun Fanless Mode genannt haben. Im Fanless Mode steht der Lüfter bis 35 Prozent Last komplett still. Bei der PCGH-Edition wurde die Lüfterkurve weiterhin leicht optimiert; so erzeugt das Netzteil selbst bei 80 Prozent Last nur 0,1 Sone und ist damit quasi unhörbar. Auf unserer Webseite unter www.pcgh.de/focus finden Sie noch ein Video zum Netzteil. (dw)

Ein Sleeved Kabelset im Wert von rund 60 Euro, mehr und längere Kabel, eine optimierte Lüfterkurve sowie das PCGH-Branding zeichnen das 550-Watt-Netzteil in der PCGH-Edition aus.

Vier Jahre nach dem ersten PCGH-Netzteil mit Seasonic bringen wir nun einen Nachfolger auf den Markt, der auf der Focus-Plus-Serie basiert.



Produkt	Seasonic Focus+ Gold 550W PCGH-Edition	Seasonic Focus+ Gold 550W Standard-Edition
Modellnummer	PCGH SSR-550FX	SSR-550FX
Maximalleistung (Herstellerangabe)	550 Watt	550 Watt
Webseite	www.pcgh.de/focus	seasonic.com
Details		
Kabellänge SATA-/Molex-Stecker	35-90 cm/45-69 cm	45-81 cm/ 45-69 cm
Anschlüsse Floppy/PATA/SATA	1/6/8	1/3/6
12-V-Anschluss/ATX-Stecker (Länge)	2x 4+4 Pin (61 cm), 20+4 Pin (61 cm)	4+4 Pin (61 cm), 20+4 Pin (61 cm)
PCI-E-Anschlüsse (Länge)	4 x 6+2 Pin (73 cm)	2 x 6+2 Pin (67,5 cm)
Modulares Kabelsystem	Ja, vollmodular	Ja, vollmodular
Kühlsystem	Aktiv, 120-mm-Fluid-Dynamic-Bearing-Lüfter	Aktiv, 120-mm-Fluid-Dynamic-Bearing-Lüfter
Handbuch/Garantie	Kurzanleitung, mehrsprachig/10 Jahre	Kurzanleitung, mehrsprachig/10 Jahre
80-Plus-Zertifizierung	80 Plus Gold	80 Plus Gold
Schutzmechanismen laut Hersteller	OVP, UVP, OCP, OPP, OTP, SCP	OVP, UVP, OCP, OPP, OTP, SCP
Zubehör/Sonstiges	Kaltgerätestecker, Kabelbinder (Klett, Plastik), Schrauben, Sticker	Kaltgerätestecker, Kabelbinder (Klett, Plastik), Schrauben, Sticker
Abmessungen L x B x H	140 x 150 x 86 mm	140 x 150 x 86 mm
Aufteilung +12-V-Schienen	Single-Rail	Single-Rail
Leistung		
Effizienz 10/20/50/100 %**(230 Volt)	87/91/92/91 %	86/91/92/90 %
Effizienz bei 25/90/250/500 Watt	77/90/92/91 %	76/89/92/90 %
Lautstärke 10/20/50/80/100 %	0/0/0/0,1/1,0 Sone	0/0/0/0,2/1,2 Sone
Merkmale PCGH-Edition		
Kabelsleeving	Ja (komplettes sleeved Kabelset)	Nein (Flachbandkabel)
Kabelausstattung	Zusätzliche Kabel	Standardausstattung an Kabeln
Kabellänge	Längere Kabel	Standardlänge der Kabel
Lüfterkurve	Optimiert	Nur 1,2 Sone bei 100 % Last
Fanless Mode	Schalter besser beschriftet	Hybrid Mode
PCGH-Branding auf Netzteil	Ja	Nein
PCGH-Branding auf Zubehör	Ja	Nein
Branding Verpackung	Ja	Nein
	+ Sleeved Kabelset und mehr Kabel + Optimierte Lüfterkurve − Teurer als Standard-Edition	+ Sehr hohe Effizienz + Bereits ab 40 % Last lautlos − Beschriftung Hybrid Mode

PCGH-Edition **Mehr Infos unter: www.pcgh.de/focus**



Die **PC-Games-Referenz-PCs**

CPU

Hersteller/Modell: ... Ryzen 3 2200G (Boxed, Wraith Stealth)
Kerne/Taktung: ... 4c/4t/3,5 GHz (3,7 GHz)
Preis: ... 93 Euro

ALTERNATIVE

Intels Alternative zum **Ryzen 3 2200G** ist der **Core i3-8100 (4c/4t/3,6 GHz, Boxed-Kühler) für 108 Euro.**

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ... Powercolor RX 570 Red Devil
Chip-/Speichertakt: ... 1.168 (1.320 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: ... 4 Gigabyte GDDR5/236 Euro

ALTERNATIVE

Da die in den **Ryzen 3 2200G** integrierte **Radeon-Vega -8-GPU** nur bedingt spieletauglich ist, empfehlen wir die **RX 570**. Eine Nvidia-Karte mit vergleichbarer Leistung wäre die **MSI GeForce GTX 1050 Ti Gaming X 4G** für **193 Euro**.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ... ASUS Prime B350-Plus
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ... ATX/Sockel AM4 (B350)
Zahl Steckplätze/Preis: ... 4x DDR4, PCI-E 3.0/2.0 x16 (1/1), PCI-E 2.0 x1(2), PCI (1), m.2 (1)/76 Euro

ALTERNATIVE

Fällt die Wahl **der Rechenzentrale** auf den **Core i3-8100** anstelle des **Ryzen 3 2200G**, benötigt ihr eine **Sockel-1151-Platine**. Unser **Spartipp** hier wäre das **Asrock H370 Pro4** für **98 Euro**.

RAM

Hersteller/Modell: ... G.Skill Aegis DIMM Kit 8GB
Kapazität/Standard: ... 2 × 4 Gigabyte/DDR4-2400
Timings/Preis: ... 17-17-17-39/72 Euro

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ... Samsung SSD 860 Evo/ ... Toshiba P300 High-Performance
Anschluss/Kapazität: ... SATA3 6GB/s 500 GByte/ ... 3.000 GByte
U/min/Preis: ... –/7.200/98 Euro/67 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: ... Sharkoon BW9000-W (Sichtfenster aus Acryl/ ... 2 × 140-mm-/1 × 120-mm-Lüfter mitgel.) (59 Euro)
Netzteil: ... XFX TS Gold Series 550W (75 Euro)
Laufwerk: ... LG Electronics GH24NSD1, DVD-R (10 Euro)

EINSTEIGER-PC

€ 786,-

Die Kombination aus Ryzen R3 2200G und Radeon RX 570 im Einsteiger-PC garantiert ein flüssiges Full-HD-Spielvergnügen mit 60 Fps – wenn ihr bereit seid, ein oder zwei Details zu reduzieren.

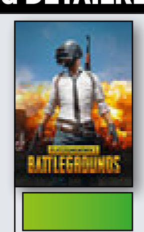
60 FPS IN 1080P MIT WENIG DETAILREDUKTION



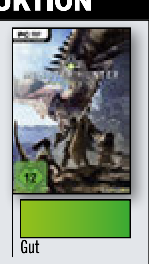
Gut–optimal



Optimal



Gut–optimal


Gut



CPU

Hersteller/Modell: ... Ryzen R5 2600 + Wraith-Spire-Kühler
Kerne/Taktung: .... 6c/12t/3,4 GHz (Turbo: 3,9 GHz)
Preis: .... 163 Euro

ALTERNATIVE

Obwohl Intels **Core i5-8400 (6c/6t, 2,8 GHz/4,0 GHz Turbo, 174 Euro)** nur mit **6 Threads** rechnet, ist er kaum langsamer als der **R5 2600**. Bei Kühler-Vergleich zieht das **Intel-Modell** den Kürzeren.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ... Zotac Geforce GTX 1060 AMP! Edition
Chip-/Speichertakt: ..... 1.556 (1.771 Boost)/4.000 MHz
Speicher/Preis: .... 6 Gigabyte GDDR5/279 Euro

ALTERNATIVE

AMDs passende GPU für den Mittelklasserechner wäre die **RX 580**. Die zieht trotz nur *8 Gigabyte* **Videospeicher** bei der Spieleleistung mit der **GTX 1060/6G** gleich. Unsere Empfehlung: **Powercolor Radeon RX 580 Red Devil GS** für **289 Euro**.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asrock X370 Killer SLI
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ... ATX/Sockel AM4 (X370)
Zahl Steckplätze/Preis: .. 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2), PCI-E .... 2.0 (4), m.2 (3)/119 Euro

ALTERNATIVE

Nutzt ihr den **Core i5-8400** anstelle des **Ryzen 5 2600**, wäre das **Asrock H370 Pro (98 Euro)** eine empfehlenswerte **Platine** mit **guter Ausstattung**.

RAM

Hersteller/Modell: .... Patriot Viper Kit 16 Gigabyte .... (PV416G320C6K)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 16-18-18-36/157 Euro

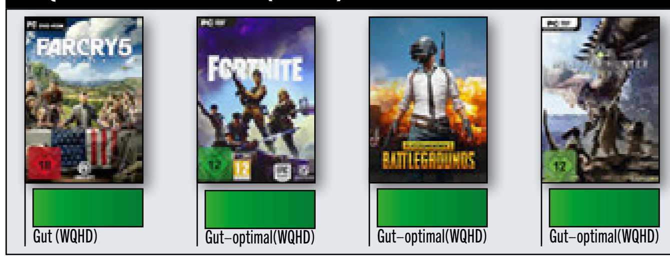
SSD/HDD

Hersteller/Modell: .... Intel 760p (PCIe 3.0 x4)/ .... Western Digital Red WD40EFRX
Anschluss/Kapazität: .... m.2/SATA3 6GB/s 512 GByte/ .... 4.000 GByte
U/min/Preis: .... –/5.400/149 Euro/119 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .... Enermax Equilence (Seitenteil aus Glas, ... 2 × 120-mm-/1 × 140-mm-Lüfter mitgel.)/85 Euro
Netzteil: ..... Seasonic Focus+ Platinum 650W (104 Euro)
Laufwerk: .... LG GP57ES40 (USB 2.0, DVD-R 8x) (24 Euro)

WQHD-GAMING MIT (FAST) ALLEN DETAILS MÖGLICH



Die GTX 1060/6G sichert in 1080p ein absolut ruckelfreies Spielvergnügen mit mehr als 60 Fps. Um in 2.560 × 1.440 (WQHD) die 60-Fps-Marke zu knacken, reichen bereits geringe Detailreduktionen bei der Schattendarstellung oder den Post-Processing-Effekten.



Das Spielen mit einer WQHD-Auflösung und allen Details ist fast immer möglich. Bei *Monster Hunter World* verdoppelt sich die Fps-Rate, wenn ihr hohe statt sehr hohe Details auswählt.

FÜR WQHD SEHR GUT GERÜSTET

- Die GTX 1080 erzielt bei *Monster Hunter World* in WQHD 45 Fps. In UHD sind es nur noch 24 Fps.
- Bei *Fortnite* kommt mit 37 Fps kein UHD-Spielspaß auf. In WQHD ruckelt das Spiel mit 74 Fps nicht.
- *PUBG* ist dank GTX 1080 in UHD mit 62 Fps spielbar. Bei 1440p liegt die Fps-Rate bei 116 Fps.

Gut (WQHD)	Optimal (WQHD)	Optimal (UHD)

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-8700K
.... + Be quiet Dark Rock Pro 4
Kerne/Taktung: .... 6c/12t/3,7 GHz (Turbo 4,7 GHz)
Preis: .... 350 Euro + 71 Euro

ALTERNATIVE

AMDs Ryzen 7 2700X ist mit **313 Euro** (+**71 Euro** für den **Be quiet Dark Rock Pro 4**) zwar günstiger als der **Core i7-8700K**. Spielern empfehlen wir trotzdem den **Intel Prozessor**, weil dieser eine **höhere Pro-Megahertz-Leistung** bietet.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: ...... Palit GTX 1080 Game Rock Premium
Chip-/Speichertakt: ..... 1.708 (1.847 Boost)/2.500 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5X/**519 Euro**

ALTERNATIVE

Der direkte **AMD-Konkurrent der GTX 1080** ist die **Radeon Vega 64** (z. B. die **Sapphire Nitro+ Radeon RX Vega 64** für **519 Euro)**. Während beide GPUs bei der **Leistung gleichauf** liegen, zieht die **GTX 1080 weniger Strom** aus der Steckdose.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Gigabyte Z370 Gaming 7
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z370)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16/x1
.... (3/3),3 × m.2/**244 Euro**

ALTERNATIVE

Entscheidet ihr euch für den **Ryzen 7 2700X** anstelle des **Core i7-8700K** als Leistungszentrale eures Rechners, empfehlen wir das **Gigabyte X470 Gaming 7 WIFI** für **238 Euro**.

RAM



Hersteller/Modell: ....G.Skill Ripjaws V rot DIMM Kit 32GB
...................(F4-3000C16D-32GVRB)
Kapazität/Standard:...2 × 16 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: ....16-18-18-38/**309 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . .Bed quiet Dark Base 900 Pro Rev. 2 (Seitenteil
..........aus Glas, drei 140-mm-Lüfter mitgel.) (**211 Euro**)
Netzteil: . . Enermax Max Tytan 750 Watt, KM (**181 Euro**)
Laufwerk: . LG Electronics CH12NS40, BD-R (**49 Euro**)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 970 Evo (M.2, PCI-E 3.0 x4/WD Red 6TB
Anschluss/Kapazität: ...1.000 GByte/6.000 GByte
U/min/Preis: ....–/5.900/**318 Euro/188 Euro**

LC-POWER LC-KEY-MECH-1-RGB: SPAR-TIPP FÜR SPIELER

Ihr sucht eine bunt beleuchtete und mit vielen Extras bestückte mechanische Tastatur für kleines Geld? Dann ist die LC-Power LC-Key-Mech-1-RGB für unter 100 Euro das passende Gaming-Keyboard für euch.

Die LC-Key-Mech-1-RGB von LC-Power ist mit Cherry-MX-RGB-Tasten bestückt, dementsprechend bunt und umfangreich fällt die Beleuchtung der mit einer Chassis-Oberfläche aus Aluminium veredelten Tastatur aus. So könnt ihr die Farbe der permanenten Vollbeleuchtung per Fn + Pfeiltaste links/rechts auswählen sowie vier individuelle Tastenbeleuchtungen aufzeichnen und auf einen der L-Knöpfe (Doppelbelegung F5 bis F8) legen. Die umfangreiche und intuitiv bedienbare Software kommt dann ins Spiel, wenn ihr die dort angebotenen Effekte mit den Tasten L1 bis L4 aufrufen und deren Geschwindigkeit manipulieren möchtet. Zu den weiteren softwarefreien Funktionen gehört neben dem Game-Modus (u. a. Windows-Tastensperre) und dem Wechsel von 6KRO auf NKRO auch die Makroprogrammierung. Per Direktaufzeichnung erstellt ihr Tastenkombinationen, die ihr anschließend mit den Tasten P1 bis P4 (Doppelbelegung F5 bis F8) im Spiel wieder aufrufen können. Ab Werk sind die vier F-Tasten übrigens mit Funktionen wie „Browser“ (F1) oder „Taschenrechner“ (F4) belegt. Letztgenannte Vorkonfiguration wird durch vier weitere Tasten (F9 bis F12) für die Mediasteuerung ergänzt. Über Soundanschlüsse oder einen USB-Port verfügt das Keyboard mit den frei stehenden Tastern nicht.

Da LC-Power mit der rutschfesten LC-Key-Mech-1-RGB eher den Spieler als den Vielschreiber im Visier hat, verzichtet man auf eine Handballenablage. Obwohl die Handballen beim Tippen teilweise auf der Tischplatte aufliegen, lässt es sich mit dem mit **1,51** (**noch sehr gut**) bewerteten Tastenbrett ordentlich schreiben. Das liegt auch daran, dass alle Tastenblöcke so voneinander abgesetzt sind, dass es nur selten zu Fehlgriffen kommt. Die roten Cherry-MX-RGB-Schalter begünstigen zusätzlich das Tippen mit wenig Kraft sowie schnelle Mehrfachbetätigungen. Dazu kommt, dass sie sich wertiger und weniger klapprig anfühlen als ihre Kailh-Pendants.



Folgende Produkte findet ihr im Test:

- Asus ROG Zephyrus M GM501GS
- Gigabyte Aero 15x
- MSI GS65 Stealth Thin 8RF
- Razer Blade 15
- Tuxedo Book XP1508

Von: Manuel Christa

Schnell und leicht

Seit letztem Jahr gibt es leichte und zugleich leistungsfähige Gaming Notebooks. Mit 144-Hz-Display, einer GTX 1070 und einem Sechskerner sind sie scheinbar gleich. Scheinbar.

Das Gute daran, dass sich Nvidia mit der neuen Grafikkartengeneration so lange Zeit lässt, sind die Verbesserungen der anderen Komponenten im Notebook. Trotz zwei Jahre alter GPUs müssen die Hersteller auch dieses Jahr wieder die Menschen zum Kauf ihrer Geräte überreden – und da sich an der Grafikeinheit nichts tut, muss eben an der CPU, dem Bildschirm oder der Energieeffizienz geschraubt werden. Das kann uns als Konsumenten nur recht sein. Denn ein gutes Notebook macht so viel mehr aus als nur die Rechenleistung. Gewicht, Akkulaufzeit, Geräuschentwicklung oder Verarbeitung sind nur einige der Kriterien, die bei einem teuren Spielenotebook passen müssen.

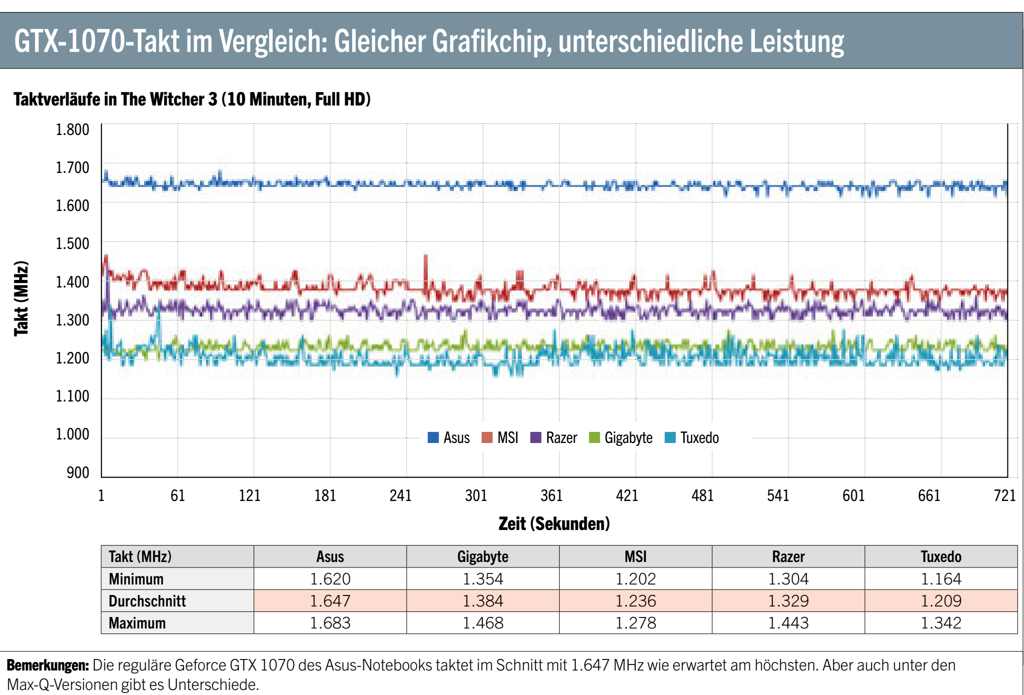
ENDLICH 144 HERTZ

Der Bildschirm war eine lange vernachlässigte Komponente im Notebook. Bis vor wenigen Jahren flimmerten selbst bei High-End-Modellen noch 60 Hz, bis die Panel-Hersteller endlich ein 120-Hertz-Display entwickelten, wenn auch nur in TN-Technik. Da aber bei Monitoren ein qualitativ gutes IPS-Panel und schnelle 144 Hz schon lange kein Widerspruch mehr sind, haben wir uns letztes Jahr gefreut, so ein Display nun endlich auch in Spielenotebooks zu finden. War es im ersten Asus Zephyrus damals noch in einem 3.000 Euro teuren Gerät verbaut, haben nun viele Hersteller einen dünnen und gleichzeitig leistungsfähigen 15-Zöller bereits um die 2.000 Euro im Programm.

Gaming-Monitore werben schon länger mit der ominösen einen Millisekunde Reaktionszeit. Bei Notebooks findet man derartige spielerelevante Angaben nicht, wohl weil bislang die Notebook-Panels hiermit einfach nicht punkten konnten. Gerade deswegen haben

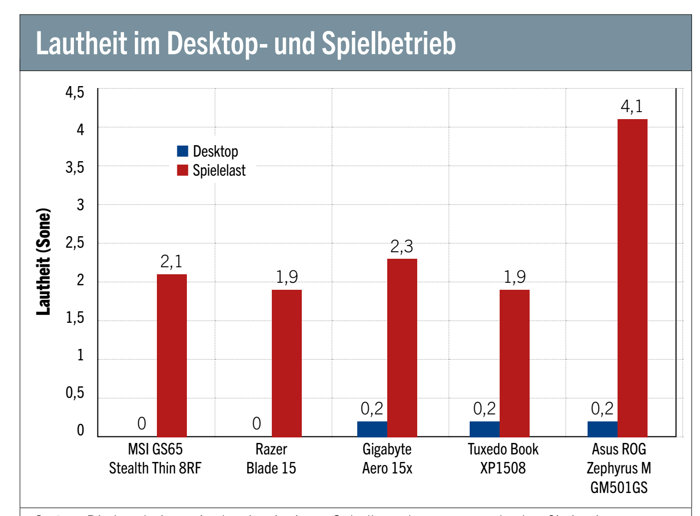
wir uns die Displays nun etwas genauer angesehen und – so viel sei jetzt schon verraten – wurden auch nicht enttäuscht. Die beiden Panel-Modelle von LG und AU Optronics stehen guten Monitoren in Sachen Bildqualität in nichts mehr nach. Endlich zeigt auch das Notebook-Display satte Kontraste, gute Farbtreue und wenig Schlieren bei Bewegungen, wie unsere Messungen auf der übernächsten Seite beweisen. Die Full-HD-Auflösung ist dem anspruchsvollen Gamer – beim Desktop-Monitor – heutzutage schon zu niedrig. In Spielenotebooks aber halten wir sie noch für zeitgemäß. Einerseits ist die Pixeldichte auf der Diagonale von 15,6 Zoll mit ca. 141 ppi noch immer recht hoch, andererseits wird der Grafikchip nicht von einer hohen Auflösung gequält, sodass sie eine angenehm hohe Bildrate schafft.

GTX-1070-Takt im Vergleich: Gleicher Grafikchip, unterschiedliche Leistung



Takt (MHz)	Asus	Gigabyte	MSI	Razer	Tuxedo
Minimum	1.620	1.354	1.202	1.304	1.164
Durchschnitt	1.647	1.384	1.236	1.329	1.209
Maximum	1.683	1.468	1.278	1.443	1.342

Bemerkungen: Die reguläre Geforce GTX 1070 des Asus-Notebooks taktet im Schnitt mit 1.647 MHz wie erwartet am höchsten. Aber auch unter den Max-Q-Versionen gibt es Unterschiede.



System: Die Lautheit ermitteln wir mit einem Schallpegelmesser standardmäßig in einem halben Meter Entfernung. **Bemerkung:** Wo gehobelt wird, ist es auch laut – oder so ähnlich. Die Max-Q-Notebooks arbeiten effizienter, sind also deutlich leiser als das Asus-Notebook mit ungedrosseltem GPU-Takt.

3DMark: „Abgastest“ unter den Benchmarks

3DMark Timespy, Durchschnitt von drei Durchläufen

Notebook	Punkte
Asus ROG Zephyrus M GM501GS	5.275 (+14 %)
Razer Blade 15	4.894 (+6 %)
Gigabyte Aero 15x	4.776 (+3 %)
MSI GS65 Stealth Thin 8RF	4.770 (+3 %)
Tuxedo Book XP1508	4.637 (Basis)

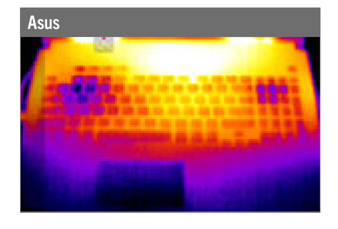
Bemerkungen: Wenig überraschend schneidet das am höchsten getaktete Notebook im synthetischen Benchmark am besten ab. In den Spielen bleibt die Rangordnung zwar gleich, die Proportionen fallen aber durchaus unterschiedlich aus.

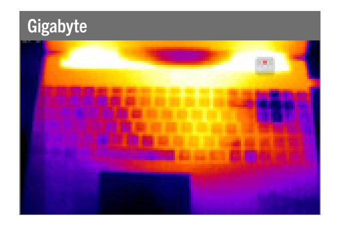
Punkte
▶ Besser

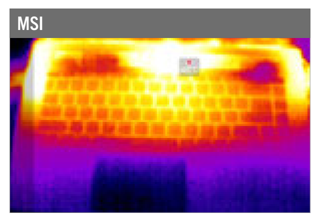
Wo wird's eigentlich warm?

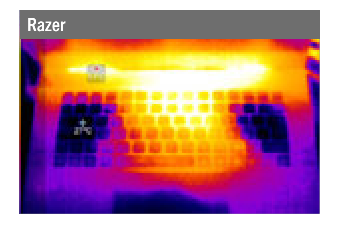
Auch die Kühlung mit zwei Lüftern und Heatpipes ist bei den an sich schon recht ähnlichen Geräten nicht unterschiedlich.

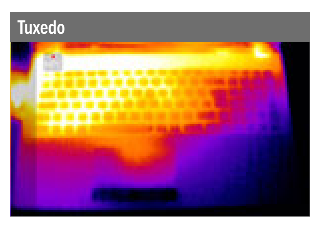
Niemand möchte sich beim Spielen wortwörtlich die Finger verbrennen. Kein Notebook wird tatsächlich zu heiß, bei Asus, Gigabyte und Razer aber bleiben die WASD-Tasten selbst unter Spiele-Dauerlast angenehm kühl. Am MSI- und Tuxedo-Notebook ist die Wärme spürbar, aber nicht unangenehm.


Asus


Gigabyte


MSI

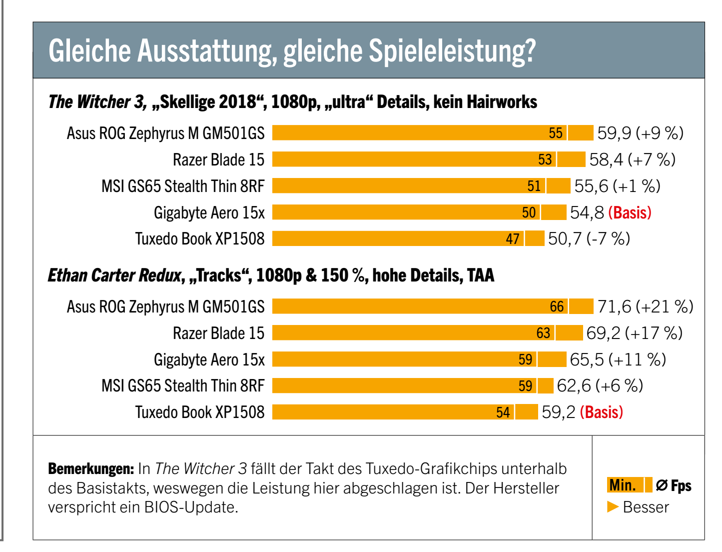

Razer


Tuxedo

RAZER BLADE 15: Das kleine Schwarze mit ordentlicher Grafikleistung. Von Razer hatte man bisher die Wahl zwischen einem kleinen 14-Zöller mit UHD-Touch-Display und dem sündhaft teuren Razer Blade Pro mit dicker GTX-1080-Grafik. Nun ist eine UHD-Auflösung auf 14 Zoll zusammen mit einem spiegelnden Touch-Display für Gamer wenig brauchbar. Andererseits sind die circa 4.500 Euro für das edle Blade Pro für Normalsterbliche wenig erschwinglich. Schon im letzten Jahr gab es vom Pro günstigere Modelle mit Full HD und GX 1060. Das jetzt erschienene Razer Blade 15 aber scheint den besten Kompromiss beider Modelle darzustellen, das verrät schon das Datenblatt. Größe und Gewicht haben sich verglichen mit dem Blade 14 nur unwesentlich verändert, während Rechenleistung und Display (und dessen Qualität) hingegen umso mehr zunehmen. Das Notebook gibt es zwar noch immer mit Option auf UHD-Display, wie aber im letzten Absatz erwähnt, halten wir Full HD mit 144 Hz für die bessere Wahl. Erfreulich, dass die 2018er-Display-Modelle hervorragende Reaktionszeiten vorweisen können, so auch das Panel von LG im Razer Blade 15. Das gleiche Panelmodell finden wir in den hier ebenfalls getesteten Notebooks von Gigabyte und Tuxedo, weswegen die Messungen ähnlich (gut) ausfielen. In den anderen beiden Testkandidaten steckt ein Panel von AU Optronics. Dieses kommt auf einen leicht niedrigeren Schwarzwert und damit etwas besseren Kontrast. Dieser Unterschied fällt aber nur in der Messung und nicht mit bloßem Auge auf – auch nicht im direkten Vergleich. An sich sind die Messwerte beider Panelmodelle und auch aller hier getesteten Notebooks recht ähnlich und liefern daher eine gute bis hervorragende Vorstellung im Test ab.

Was die Grafikleistung angeht, so zeigt Razer eindrucksvoll, was aus einer GTX 1070 mit Max-Q-Konfiguration mit niedrigerem Basistakt herauszuholen ist. Wir ermitteln im Schnitt aus Basis- und Boosttakt 1.443 MHz. Unsere Spielebenchmarks unten zeigen, dass sich die Grafikeinheit von einer regulär (respektive höher) getakteten GTX 1070, wie etwa im Asus-Notebook der Fall, nur unwesentlich unterscheidet: Der Abstand beträgt gerade mal wenige Frames. Gleichzeitig profitiert aber das Notebook vom effizienteren, weil niedriger getaktetem Max-Q-Betrieb, der für deutlich weniger Lüfterlärm sorgt, wie das Balkendiagramm hier links oben eindeutig beweist. Da das Razer Blade 15 zwar genau so effizient ist wie die Konkurrenz, aber eben etwas leistungsfähiger, liegt es auch in der Wertung vorn, wenn auch nur minimal. An sich gibt es wenig am Blade 15 zu bemängeln. Man könnte den relativ hohen Preis, die Garantie von nur einem Jahr oder die fehlende Ausstattung kritisieren. Kartenleser oder Ethernet-Buchse sind wohl dem kompakten Format zum Opfer gefallen. Im Vergleich konnte die Redaktion die etwas schwammige Tastatur mit kurzem Hubweg auch nicht überzeugen. Sie ist nichts für Vielschreiber. Das relativ große Touchpad mit angenehmer Haptik hingegen gefiel uns mit Abstand am besten.

GIGABYTE AERO 15X: Nachfolgermodell des Pioniers. Lange war es alles andere als selbstverständlich, dass Gaming-Notebooks



leistungsfähig und gleichzeitig einigermaßen mobil sind. Gigabyte hat schon Anfang letzten Jahres mit dem Aero 14 bewiesen, dass eine GTX 1070 – damals gab es noch keine Max-Q-Version – in ein kompaktes Gerät unter zwei Kilo untergebracht werden kann. Schon damals hat uns gefallen, dass trotz der kompakten Maße und des geringen Gewichts ein üppiger Akku mit 94 Wattstunden Platz findet. Der gleiche steckt nun auch im Aero 15x, das konsequent verbessert wurde. Haben wir beim 14er noch die Lichthöfe am Display bemängelt, betragen die Abweichungen in der Helligkeit nur noch niedrige fünf Prozent. Außerdem weist es nun auch eine Werkskalibrierung auf, welche ihm die beste Farbtreue unter den fünf Testmodellen beschert. Für den Gamer ist das an sich nebensächlich, dadurch eignet sich das Notebook aber sowohl zum Spielen als auch zum Arbeiten gleichermaßen. Bildbearbeitung erfordert dann nicht mehr unbedingt einen extra Monitor oder etwa auch Videoschnitt profitiert vom guten Display und den leistungsfähigen Rechenchips gleichermaßen. Auch beim Aero 15x habt ihr die Option auf ein UHD-Display mit 60 Hz, falls die Auflösung wichtiger ist als die Bildwiederholrate. Was Grafikleistung oder auch die Eingabegeräte angeht, so lieferte das Aero 15x im Vergleich ein solides, durchschnittliches Bild ab: Die GPU-Taktrate ist, wenn auch nur knapp, im Schnitt die höchste unter den Max-Q-Notebooks. Die Bildrate in unseren Spiele-Benchmarks dagegen ist mittelmäßig. Tastatur und Touchpad fallen selbst in der Redaktionsumfrage weder positiv noch negativ auf. Lobend zu erwähnen ist immerhin der Nummernblock, der nicht unbedingt selbstverständlich ist und auf den die Tastaturen von MSI oder Razer verzichten. Ein Gamer wird ihn nicht brauchen, es zeigt aber, dass Gigabyte den Gamer und die sogenannten Prosumer gleichermaßen glücklich machen will, denn zum Arbeiten sind die Extratasten schon praktisch. Der Test des Aero 15x verläuft so aalglatt, dass es kaum etwas zu meckern gibt. Deswegen begeben wir uns auf hohes Niveau und meinen, dass der Lüfter im Leerlauf für unseren Geschmack etwas zu oft anspringt. Bei jedem Gerät läuft er selbst ohne Last mit niedriger Drehzahl und fast unhörbar, hier aber nervt der Drehzahlwechsel mehr als der Lärm an sich. Nächster Kritikpunkt ist das nicht ganz so gute Preis-Leistungs-Verhältnis. Wer lediglich ein leichtes Spielenotebook sucht, etwa ohne die kompromisslosen Details für das Arbeiten wie etwa Farbkalibrierung oder Nummernblock, kommt mit einem anderen Modell aktuell günstiger weg.

TUXEDO BOOK XP1508: Bayerischer Spiele-Pinguin. Das Tuxedo-Notebook unterscheidet sich in vielerlei Aspekten von den Konkurrenten. Es fängt schon bei der Marke an. Hier handelt es sich nicht um einen weltbekannten asiatischen oder amerikanischen Hersteller, nein, Tuxedo nennt sich eine kleine Firma aus dem beschaulichen bayerischen Königsbrunn und bietet Rechner und Notebooks an, die uneingeschränkt mit Linux kompatibel sind. Es handelt sich also um einen deutschen Systemintegrator, der die Notebooks natürlich nicht selbst herstellt, sondern Barebones vom asiatischen OEM-Hersteller Clevo einkauft und sie individuell für sei-

Reaktionszeiten der Bildschirme

Waren schnelle Bewegungen in Spielen auf dem Notebook-Bildschirm früher ein Brei aus Schlieren, sorgt eine hohe Bildwiederholrate zusammen mit kurzen Reaktionszeiten heute für ziemlich scharfe Bewegtbilder. Ein leichtes Overdrive beschert dem Asus-Bildschirm hier die kürzesten Farbwechsel.

MSI GS65 Stealth Thin 8RF

	Weiß	Grau 25 %	Grau 50 %	Grau 75 %	Schwarz
Weiß		6,2	5,8	5,9	6,2
Grau 25 %	7,8		9,3	9,8	9,9
Grau 50 %	7,9	9,2		11,3	9,6
Grau 75 %	5,4	8,9	9,1		9,4
Schwarz	4,2	4,1	3,5	3,0	

@ 0-4 ms · @ 4-8 ms · @ 8-12 ms **Min:** 3,0 ms **Max:** 11,3 ms **Avg:** 7,4 ms

Razer Blade 15

	Weiß	Grau 25 %	Grau 50 %	Grau 75 %	Schwarz
Weiß		6,8	7,3	5,6	5,9
Grau 25 %	8,4		8,2	8,4	8,9
Grau 50 %	7,4	8,9		7,6	9,3
Grau 75 %	5,4	6,8	6,9		8,1
Schwarz	3,8	4,1	4,8	3,4	

@ 0-4 ms · @ 4-8 ms · @ 8-12 ms **Min:** 3,4 ms **Max:** 9,3 ms **Avg:** 6,8 ms

Gigabyte Aero 15x

	Weiß	Grau 25 %	Grau 50 %	Grau 75 %	Schwarz
Weiß		6,7	6,2	6,5	6,6
Grau 25 %	7,1		6,9	7,5	8,1
Grau 50 %	7,1	7,2		8,7	6,9
Grau 75 %	5,4	6,0	6,9		9,7
Schwarz	4,0	4,2	3,7	3,6	

@ 0-4 ms · @ 4-8 ms · @ 8-12 ms **Min:** 3,6 ms **Max:** 9,7 ms **Avg:** 6,5 ms

Tuxedo Book XP1508

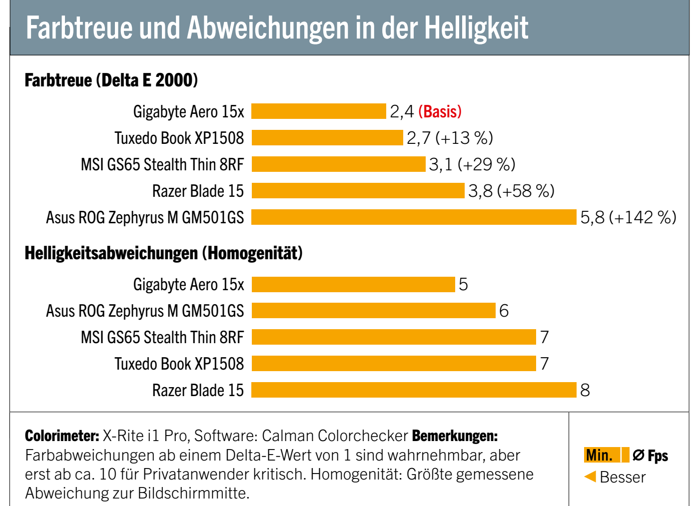
	Weiß	Grau 25 %	Grau 50 %	Grau 75 %	Schwarz
Weiß		7,0	8,1	7,4	6,3
Grau 25 %	5,9		5,2	7,8	6,7
Grau 50 %	9,0	5,2		6,6	8,5
Grau 75 %	5,4	6,3	4,8		6,6
Schwarz	3,9	4,2	3,3	3,7	

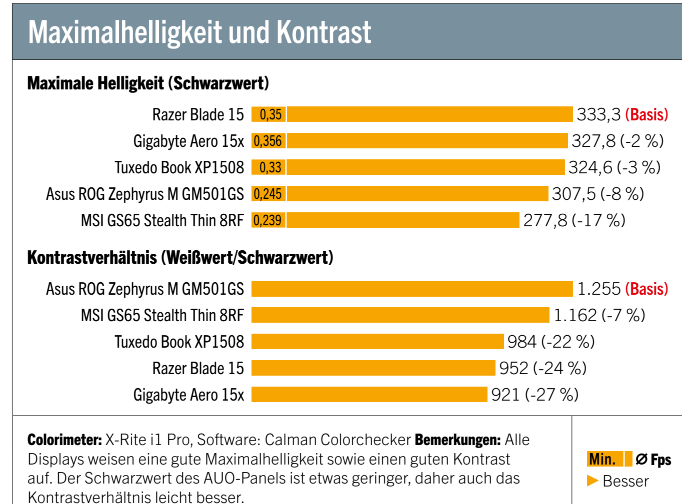
@ 0-4 ms · @ 4-8 ms · @ 8-12 ms **Min:** 3,3 ms **Max:** 9,0 ms **Avg:** 6,2 ms

Asus ROG Zephyrus M GM501GS

	Weiß	Grau 25 %	Grau 50 %	Grau 75 %	Schwarz
Weiß		3,7	5,7	5,4	4,8
Grau 25 %	4,4		3,4	4,2	3,9
Grau 50 %	3,5	3,7		4,5	2,6
Grau 75 %	5,4	3,2	5,4		4,2
Schwarz	4,8	4,8	3,1	2,3	

@ 0-4 ms · @ 4-8 ms · @ 8-12 ms **Min:** 2,3 ms **Max:** 5,7 ms **Avg:** 4,1 ms





ne Kunden bestückt. Tuxedo gehört übrigens zur selben Firmengruppe wie die bekanntere Marke Schenker. Linux hin oder her, wir testen hier das Tuxedo Book XP1508 ausschließlich mit Windows wegen der direkten Vergleichbarkeit mit der Konkurrenz. Wie die Konkurrenz verfügt das Tuxedo-Book ebenfalls über das 144-Hz-Panel von LG und dieselbe CPU-GPU-Kombination. In unserer vorliegenden Konfiguration ist das Notebook mit ca. 2.100 Euro ziemlich günstig. Das Razer kostet mindestens 500 Euro mehr. Im direkten Datenblatt-Vergleich fallen aber kleinere Einsparungen auf. Beim Arbeitsspeicher handelt es sich noch um DDR4-2400 und nicht um DDR4-2666, der in den Modellen von Razer oder Gigabyte zu finden und für den der Intel-Sechskerner auch spezifiziert ist. Ein Flaschenhals für die Leistung dürfte das jedoch nicht sein. Auch der Akku ist mit 58 Wattstunden deutlich kleiner. Mit 2,25 kg ist das Notebook auch gut 200 Gramm schwerer als die beiden eben genannten und knapp 2,5 cm breiter als die Geräte mit dünnem Displayrand. Dafür geizt das Notebook nicht mit Anschlüssen und bietet eine üppige Ausstattung wie ein großer, schwerer 17-Zöller: Vier Mal USB 3.0, zwei Mal USB 3.1 Typ C, zwei Mini-DP-Anschlüsse, ein HDMI, Ethernet, Kartenleser, zwei Audiobuchsen – das volle Programm eben. Andere Modelle, etwa das Razer Blade 15, machen hier Kompromisse. Diese hat das Tuxedo-Notebook anscheinend in der Grafikleistung gemacht. Uns ist zunächst das relativ schlechte Ergebnis im Benchmark von *The Witcher 3* aufgefallen. Dann haben wir gemerkt, dass der Takt anfangs relativ oft schwankt und unterhalb des eigentlichen Basistakts auf ca. 900 MHz fällt. In anderen Spielen haben wir einen erwarteten Durchschnittstakt ermittelt und Tuxedo versicherte uns, dass ein BIOS-Update das abenteuerliche Taktverhalten beheben soll. Zum Redaktionsschluss lag uns dieses noch nicht vor, weswegen das Notebook für eine GTX 1070 Max-Q relativ schlecht abschnitt.

MSI GS65 STEALTH THIN 8RF: **(Relativ) günstig und leicht zugleich.** Das MSI-Modell mit 144-Hz-Display hat bis auf wenige Millimeter die gleichen Maße wie das Razer Blade 15, ist aber gut 200 Gramm leichter – ebenso übrigens auch das Netzteil, das für das Rucksackgewicht immer mitberücksichtigt werden muss. Im Gegensatz zum Blade 15 hat MSI beim GS65 nicht auf die Ethernet-Buchse verzichtet und setzt sogar auf einen Killer-LAN-Adapter (E2500). Von den anderen drei bisher erwähnten Modellen unterscheidet es sich auch im Display. Es handelt sich zwar auch um Full HD und 144 Hz, nur stammt es vom Hersteller AU Optronics. Wie bereits erwähnt, kann es einen leicht niedrigeren Schwarzwert und damit höheren Kontrast als das LG-Panel aufweisen. Reaktionszeit und Farbtreue sind aber ebenso sehr gut. Ansonsten schnitt die Akkulaufzeit mit weit über sechs Stunden im Office-Betrieb am besten ab, auch wenn der Akku mit (üppigen) 80 Wattstunden nicht der größte im Test war. Wir testen übrigens nicht die Akkulaufzeit unter Spielelast, weil es schlicht keinen Sinn ergibt. Zum einen ist der Akku ohnehin schnell leer gesaugt, zum anderen sind CPU und GPU gedrosselt und damit auch die Framerate. Ein wenig realistisches Szenario also. Fürs Zocken wird nach wie vor eine Steckdose gebraucht. Der GPU-Takt war in unserer Stichprobe mit *The Witcher 3* zwar relativ niedrig im Vergleich, nicht aber die Framerate in den Spiele-Benchmarks, auf die es letztlich ankommt. In den Benchmarks macht das MSI-Notebook durchweg eine gute Figur. Schimpfen müssen wir lediglich über die Tastatur, sie schnitt in der Redaktionsumfrage am schlechtesten ab. Kritisiert wurden etwa das viel zu schwammige Gefühl, also der viel zu weiche Druckpunkt, das stark vom deutschen Standard abweichende Tastenlayout oder auch die zu exotische Tastenbeschriftung. „Der Typograph dieser Schrift gehört gefeuert", kommentierte ein Kollege im Tastaturtest. Davon abgesehen fällt das Notebook mit seinem aktuell gutem Preis auf – es ist

Redaktionsumfrage zu Tastatur und Touchpad

Wie sollen wir nur die Qualität der Eingabegeräte eines Notebooks bewerten? Nun könnten wir das Thema verwissenschaftlichen, Tastenweg in Millimeter und Druckpunkt in Newton messen, doch damit ist niemandem geholfen. Andererseits könnte der Notebook-Fachredakteur jede Komponente qualitativ blumig umschreiben. Damit hätten wir aber nur eine subjektive Sicht der Dinge, die außerdem davon abhängt, wie gut ihm sein Kaffee am Tag des Testens geschmeckt hat. Daher bündeln wir diesmal die Redaktionskompetenz und haben insgesamt zwölf Redakteuren eine subjektive Bewertung abgenötigt. Es gab Noten von 1 bis 5 und der Durchschnitt bildete die Endnote. Die Umfrage ist natürlich alles andere als repräsentativ, jedoch noch immer aussagekräftiger, als hätte der Redakteur alleine gewürfelt.

Die beste Tastatur		Das beste Touchpad	
Asus ROG Zephyrus M GM501GS	1,82	Razer Blade 15	1,36
Gigabyte Aero 15x	2,36	Gigabyte Aero 15x	2,36
Tuxedo Book XP1508	2,45	MSI GS65 Stealth Thin 8RF	2,36
Razer Blade 15	2,82	Asus ROG Zephyrus M GM501GS	2,45
MSI GS65 Stealth Thin 8RF	3,45	Tuxedo Book XP1508	3,45



Angenehmer Tastenabstand und Druckpunkt sowie ein gewohntes Layout hat den Testern an der Asus-Tastatur gefallen. Selbst wer die flachen Tasten nicht gewohnt war, konnte angenehm auf dem Notebook tippen. Beleuchtung, Sondertasten, Nummernblock – Asus hat beim Zephyrus an nichts gespart und die Tastatur befindet sich am gewohnten Platz oberhalb der Handballenablage.



Das Razer-Touchpad hat mit Abstand am besten abgeschnitten. Den Redakteuren gefielen die überdurchschnittliche Größe und die angenehm glatte Haptik der Pad-Oberfläche. Mit 13 × 10 Zentimetern fällt es deutlich größer aus als andere Touchpads. Gleichzeitig stört die große Fläche auch nicht beim Tippen, der Mauszeiger wird etwa nicht per Handballen bewegt.

Die Chiclet-Gummikuppel halte ich für ideal zum Arbeiten.



Manuel Christa

Ganz ehrlich: Ich habe den Hype um mechanische Tastaturen nie verstanden. Ja, sie sind vielleicht haltbarer. Aber die ständige Geräuschkulisse einer Luftpolsterfolie würde mich wahnsinnig machen. Außerdem habe ich mich an den kurzen Hubweg der flachen Chiclet-Tasten gewöhnt, wohl weil ich jahrelang nur am Notebook gearbeitet habe. Wer wie ich viel schreibt, tippt auf flachen Tasten mit klarer Kante und kurzem Hubweg einfach effizienter, wie ich finde. Deswegen tippe ich auch am Desktop seit Jahren auf einer Cherry Strait. Für das Gaming ist mir die Tastatur hingegen nahezu egal. Da spiele ich am Notebook genauso gut wie auf der Desktop-Gummikuppel.

deutlich günstiger als die Konkurrenz von Gigabyte oder Razer.

ASUS ROG ZEPHYRUS M: G-Sync und Optimus endlich wieder in einem Gerät. Die dynamische Bildwiederholrate mittels G-Sync ist nicht mit der automatischen Umschaltung zwischen den Grafikeinheiten namens Optimus kompatibel. Die ersten Geräte hatten daher einen Schalter im BIOS zwischen den beiden Technologien, der aber schnell ausstarb, was uns verwunderte und wir immer wieder kritisierten. Umso mehr freuen wir uns, ihn hier im Asus-Tool wiederzufinden. Das Zephyrus M unterscheidet sich am deutlichsten von den anderen vier Notebooks. Es ist mit 2,46 kg am schwersten, verfügt dafür über eine regulär getaktete GTX 1070 – es hat in Spielen also immer einige Fps mehr. Der Abstand zur Light-Version namens Max-Q schmilzt aber, da Notebooks wie das Razer Blade Nvidias Effizienzvorgaben mit immer mehr Takt einhalten können. Das Zephyrus ist dementsprechend auch deutlich lauter unter Last. Ebenso einen Hauch besser ist das Display, auch hier von AUO. Asus erhöht mit einem Overdrive die Spannung leicht, sodass die Reaktionszeit hier etwas kürzer ausfällt. Warum die Konkurrenz trotzdem besser abschneidet, fragt ihr? Nun, die Lautheit versaut dem Zephyrus die Leistungsnote und die enttäuschende Akkulaufzeit mit mickrigem 55-Wh-Akku die der Wertung bei den Eigenschaften. ❑

FAZIT

Leicht und leistungsfähig …

… sind bei Spielenotebooks längst kein Widerspruch mehr. Mit den neuen 144-Hz-Displays wurde auch der letzte Pferdefuß am mobilen Rechner abgeschafft. Natürlich ist die Rechenleistung schon auch günstiger zu haben, jedoch bietet ein herkömmlicher Bildschirm mit 60 Hz bei Weitem nicht dasselbe Spielerlebnis wie 144 Hz.

Schreiben mit Chiclet-Gummikuppel-Tastern? Für mich unmöglich!


Frank Stöwer

Als selbst ernannter Tastaturpapst breche ich selbstverständlich die Lanze für mechanische Tastaturen respektive Tastenschalter ohne Gummidom-Technik. Dass die Taster eine gewisse Geräuschkulisse produzieren, gestehe ich sogar ein. Trotzdem möchte ich weder beim Schreiben noch Spielen am mobilen Rechner auf haptisch taktile Tastenschalter mit festgelegten Auslösdrucken und Hubwegen verzichten. Von daher würde es mich sehr freuen, wenn Modelle mit Low-Profile-Bauform – ja, die gibt es mittlerweile (z. B. Sharkoon Purewriter [RGB] oder Tesoro Gram XS) – auch in Notebooks bald Verwendung finden würden. Nur dann könnte ich mir vorstellen, das mobile Gerät als Ersatz für meinen aktuell mit Razers neuer Huntsman Elite (Chroma-RGB-Beleuchtung) bestückten PC für lange Schreibarbeiten und – falls das Gerät potent genug ist– auch fürs Spielen zu nutzen.

GAMING-NOTEBOOKS

Auszug aus Testtabelle mit 34 Wertungskriterien

Produkt	Blade 15	Aero 15x	Book XP1508	GS65 Stealth Thin 8RF	ROG Zephyrus M GM501GS
Hersteller	Razer	Gigabyte	Tuxedo	MSI	Asus
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. 2.650 Euro/ausreichend	Ca. 2.500 Euro/ausreichend	Ca. 2.106 Euro/befriedigend	Ca. 2.250 Euro/befriedigend	Ca. 2.400 Euro/gut
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1820793	www.pcgh.de/preis/1796236	Nur bei Tuxedo.de	www.pcgh.de/preis/1795113	www.pcgh.de/preis/1802400
Prozessor	Intel Core i7-8750H (6c/12t, 2,2 GHz)	Intel Core i7-8750H (6c/12t, 2,2 GHz)	Intel Core i7-8750H (6c/12t, 2,2 GHz)	Intel Core i7-8750H (6c/12t, 2,2 GHz)	Intel Core i7-8750H (6c/12t, 2,2 GHz)
Grafikkarte	Nvidia Geforce GTX 1070 Max Q, 8 GiByte, durchschn. 1.329 MHz	Nvidia Geforce GTX 1070 Max Q, 8 GByte, durchschnttlich 1.384 MHz	Nvidia Geforce GTX 1070 Max Q, 8 GByte, durchschnittlich 1.209 MHz	Nvidia Geforce GTX 1070 Max Q, 8 GByte, durchschnittlich 1.236 MHz	Nvidia Geforce GTX 1070 (regulär), 8 GByte, durchschnittlich 1.638 MHz
Ausstattung (20 %)	**2,05**	**1,93**	**1,81**	**1,96**	**1,54**
Arbeitsspeicher	16 GB DDR4-2666 (2× 8 GB Module)	16 GB DDR4-2666 (2× 8 GB Module)	16 GB DDR4-2400 (2× 8 GB Module)	16 GB DDR4-2400 (2× 8 GB Module)	16 GB DDR4-2666 (1× 16 GB Module)
Interner Speicher (SSD/HDD)	512 GB (Samsung PM961, PCI-E)/-	512 GB (Toshiba XG3, PCI-E)/-	250 GB (Samsung 970 Evo, PCI-E)/500 GB (Seagate Thin HDD, 7.200 rpm)	512 GB (Toshiba, SATA 6 Gbit/s)/-	512 GB (Samsung PM961, PCI-E)/Seagate Firecuda (1 TB SSHD, 8 GB SSD-Cache)
Display	15,6 Zoll, 1.920 × 1.080 px, IPS, 144 Hz (LG LGD05C0)	15,6 Zoll, 1.920 × 1.080 px, IPS, 144 Hz (LG LGD05C0)	15,6 Zoll, 1.920 × 1.080 px, IPS, 144 Hz (LG LGD05C0)	15,6 Zoll, 1.920 × 1.080 px, IPS, 144 Hz (AUO B156HAN07.1)	15,6 Zoll, 1.920 × 1.080 px, IPS, 144 Hz (AUO B156HAN07.1)
Anschlüsse	3× USB-A 3.0, 1× Thunderbolt, 1× MiniDP, 1× HDMI, 1× Klinkenbuchse, -, Webcam: 0,9 Megapixel	1× USB-A 3.1, 2× USB-A 3.0, 1× Thunderbolt 3, 1× Gb LAN, 1× MiniDP, 1× HDMI, 1× Klinkenbuchse, SD-Kartenleser, Webcam: 0,9 Megapixel	4× USB-A 3.0, 2× USB-C 3.1, 1× Gb LAN, 2× MiniDP, 1× HDMI, 2× Klinkenbuchse, SD-Kartenleser, Webcam: 2 Megapixel	3× USB-A 3.1, 1x Thunderbolt 3, 1× Gb LAN (Rivet Networks Killer E2500), 1× MiniDP, 1× HDMI, 1× Klinkenbuchse, SD-Kartenleser, Webcam: 0,9 Megapixel	4× USB-A 3.1, 1× Thunderbolt 3, 1× Audioklinke, -, Webcam: 0,9 Megapixel
Besondere Ausstattung	RGB-Tastatur, Lautsprecher neben der Tastatur	Vorkalibriertes Display, RGB-Tastatur	RGB-Tastatur	Steelseries-RGB-Tastatur	G-Sync und Optimus per Umschaltung
Eigenschaften (20 %)	**1,70**	**1,70**	**1,94**	**1,95**	**2,12**
Akkukapazität/Laufzeit	82,8 Wh/343 Minuten	94,2 Wh/338 Minuten	58,4 Wh/274 Minuten	80 Wh/399 Minuten	55,0 Wh/158 Minuten
Touchpad	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Gut
Tastatur	Befriedigend	Gut	Gut	Befriedigend	Sehr gut
Verarbeitung	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Gewicht	2,08 kg (Netzteil: 808 g)	2,07 kg (Netzteil: 590 g)	2,25 kg (Netzteil: 640 g)	1,85 kg (Netzteil: 592 g)	2,46 kg (Netzteil: 806 g)
Garantie	Ein Jahr (Bring-in)	Zwei Jahre	Zwei Jahre	Zwei Jahre Pick-up and Return	Zwei Jahre
Leistung (60 %)	**1,68**	**1,74**	**1,73**	**1,85**	**1,97**
Max. Displayhelligkeit/ Max. Abweichung/Kontrast	333,3 cd/m²/8 Prozent/952:1	327,8 cd/m²/5 Prozent/921:1	324,6 cd/m²/7 Prozent/984:1	277,8 cd/m²/7 Prozent/1162:1	307,5 cd/m²/6 Prozent/1255:1
Lautheit (2D/3D)	0 Sone/1,9 Sone	0,2 Sone/2,3 Sone	0,2 Sone/1,9 Sone	0 Sone/2,1 Sone	0,2 Sone/4,1 Sone
Cinebench R15 (Single/Multi)	175/1040 Punkte	178/1192 Punkte	177/1163 Punkte	178/1087 Punkte	162/1074 Punkte
The Witcher 3, „Skellige 2018" (min./avg.)	53/58,4 Fps	50/54,8 Fps	47/50,7 Fps	51/55,6 Fps	55/59,9 Fps
Ethan Carter Redux, „Tracks" (min./avg.)	63/69,2 Fps	59/65,5 Fps	54/59,2 Fps	59/62,6 Fps	66/71,6 Fps
FAZIT	⊕ Gute Grafikleistung ⊕ Leise unter Last ⊖ Nur ein Jahr Garantie	⊕ Farbtreues Display ⊕ Großer 94-Wh-Akku ⊖ Lüfter an im Leerlauf	⊕ Viele Anschlüsse ⊕ Individuell konfigurierbar ⊖ Einbrechender GPU-Takt	⊕ Leichtestes Modell ⊕ Gute Akkulaufzeit ⊖ Geringer GPU-Takt	⊕ G-Sync und Optimus wählbar ⊕ Hervorrag. Display m. Overdrive ⊖ Enttäuschende Akkulaufzeit
	Wertung: **1,76**	Wertung: **1,77**	Wertung: **1,79**	Wertung: **1,89**	Wertung: **1,91**

Gaming-PC **Captiva G19 18V1**



Technische Daten

CPU:
Intel Core i7-8700K Coffee Lake 3,7 GHz

Mainboard:
MSI Z370-A Pro

Grafikkarte:
Palit GeForce GTX 1080Ti JetStream

HDD/SSD:
250GB Crucial SSD / 1TB SATA III Seagate Barracuda HDD

Arbeitsspeicher:
16GB DDR4 Crucial

Netzteil:
Thermaltake SMART RGB 500W 80+

Gehäuse:
LC Power Pro-Line Gaming 992B RGB „Solar-Flare“

Mainstream-**Monster**

Die einen sind begeisterte Bastler und schrauben sich ihre PCs selbst zusammen, die anderen greifen lieber auf Komplett-PCs zurück – wie den Captiva G19 18V1.

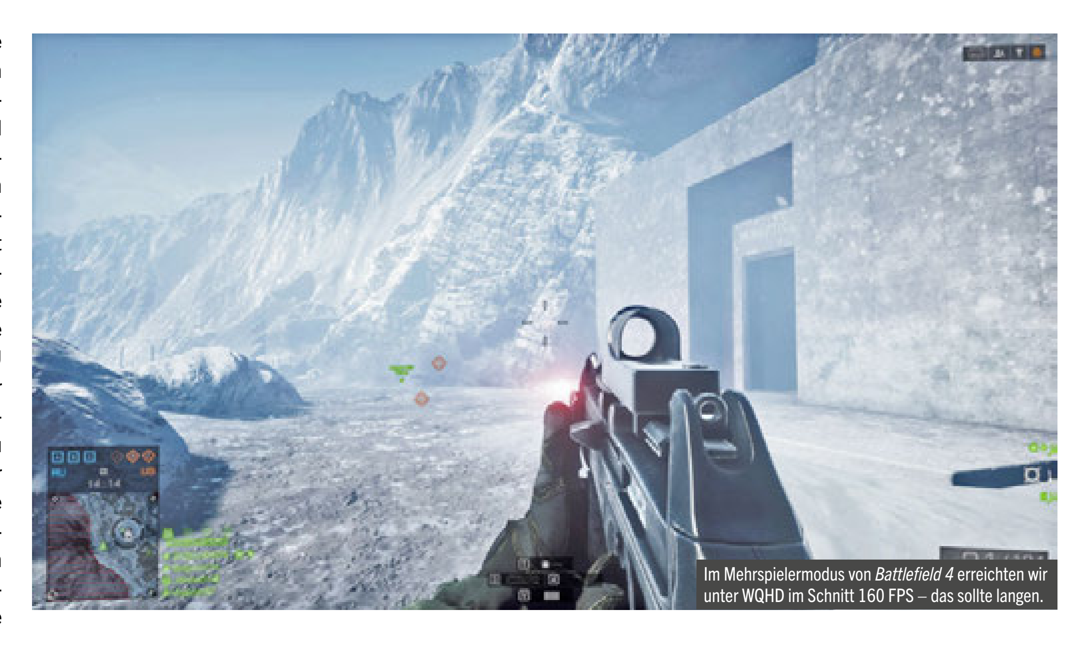
Von: Herbert Funes

Nicht jeder möchte seinen PC selber zusammenbauen. Daher schauen sich viele Gamer auch auf dem Markt der Komplett-PCs um. Nicht selten bezahlt man aber überhöhte Preise oder bekommt anstatt eines angeblichen High-End-PCs nur einen Computer, der von uns in einer Kaufberatung mit Mühe und Not das Label „Mittelklasse“ erhalten würde. Wir haben uns nun einen Komplett-PC von Captiva genauer angesehen, den Captiva G19 18V1. Der aktuell für 1.999 Euro – inklusive Windows 10 (64 Bit) – erhältliche Bolide stellt das Spitzenmodell von Captiva dar und kann online über Aerosoft, Nexoc, Amazon, Expert sowie seit Kurzem auch über Saturn und MediaMarkt bezogen werden. Was die technischen Daten angeht, so steht ein waschechter High-End-Gaming PC vor uns. Denn sofern man nicht in den Bereich der Komponenten für absolute Enthusiasten vordringt, hat Captiva dem G19 18V1 eine Top-Kombination aus CPU und Grafikkarte verpasst.

Für die Grafikleistung sorgt eine Nvidia GeForce GTX 1080 Ti, die schnellste Geforce-Grafikkarte der aktuellen Pascal-Generation. Das im Captiva-PC verwendete Modell kommt von Palit und bietet mit 11 Gigabyte GDDR5-RAM somit mehr als genügend Speicher für eine 4K-Auflösung. Auch bei der CPU lässt sich Captiva nicht bitten: Der Intel Core i7-8700K ist die derzeit stärkste Mainstream-CPU von Intel, arbeitet mit sechs Kernen und kann bis zu 12 Threads gleichzeitig verwalten. Der Prozessor taktet standardmäßig mit 3,7 Gigahertz, im Boost sind es bis zu 4,7 Gigahertz. Mit dem MSI Z370-A Pro als Mainboard steht der CPU zwar keine High-End-Übertakter-Platine zur Verfügung, wer übertakten möchte, kann dies mit dem Mainboard aber problemlos tun, auch wenn die Taktgrenzen etwas niedriger liegen dürften als bei einem rassigen Edel-Mainboard. 16 Gigabyte DDR4-RAM, verteilt auf zwei Riegel, runden das Leistungspaket ab. Als Festspeicher bilden eine SSD von Crucial mit 250 Gigabyte sowie eine Festplatte mit 1.000 Gigabyte Kapazität ein gutes Duo. Auf der SSD befindet sich das vorinstallierte Windows 10, es bleiben also knapp 200 Gigabyte für die Spiele übrig, bei denen euch schnelle Ladezeiten wichtig sind.

Das Gehäuse stammt von LC Power und lässt durch ein Seitenfenster aus Acryl jederzeit einen Blick auf das Innere des PCs zu. Ein großer Teil der Front besteht ebenfalls aus Acrylglas, in das auch ein Captiva-Schriftzug eingraviert ist. Power- und Resetschalter liegen links und rechts im oberen Drittel der Front und können leicht miteinander verwechselt werden. Oben mittig im Frontbereich sind zwei USB-3.0-Ports sowie Anschlüsse für Kopfhörer und Mikrofon platziert. Captiva hat insgesamt fünf Gehäuselüfter verbaut, die allesamt eine schicke, ringförmige

LED-Beleuchtung besitzen. Vorne sind es drei Lüfter, hinzu kommen je einer hinten und oben. Die Lüfter sind miteinander gekoppelt und können per mitgelieferter Fernbedienung angesteuert werden. Zum einen lässt sich deren Geschwindigkeit ändern, zum anderen könnt ihr aber auch die LED-Farbe bestimmen sowie zahlreiche Effekte wie Farbwechsel oder pulsierende Lichteffekte aktiveren. Für die CPU ist ein Xilence M704-RGB-Kühler verbaut, der für extreme Übertaktungsexperimente ein wenig zu schwach ist, seinen Dienst aber ansonsten zuverlässig erledigt. Die Palit GTX 1080 Ti wird von zwei Lüftern versorgt, zudem leuchtet ein Palit-LED-Logo durch das Seitenfenster hindurch. Da das Gehäuse keinen Schacht für ein CD-Laufwerk hat, liefert Captiva einen externen DVD-Brenner mit.



Im Mehrspielermodus von *Battlefield 4* erreichten wir unter WQHD im Schnitt 160 FPS – das sollte langen.

Der PC wurde sorgsam und sauber zusammengebaut – Netzteil, Festplatte und einige Kabel verbergen sich unter einer Abdeckung, die in etwa das untere Viertel des Gehäuseinneren einnimmt. Was die Lautstärke des PCs angeht: Wählt man die langsamste Lüftergeschwindigkeit, so ist der PC sehr leise. Bei anspruchsvollen Spielen drehen die Lüfter der Grafikkarte und der CPU ihre Lüfter mit einem relativ hohen Ton auf, was aber im annehmbaren Rahmen bleibt. Trotzdem kann es gut sein, dass Euch die Art des Geräusches so sehr stört, dass ihr die Gehäuselüfter lieber auf eine schnellere Stufe umstellt, da deren etwas tieferes Laufgeräusch euch möglicherweise eher zusagt. Insgesamt dürfte aber ein normaler Gamessound die Lüfter ohnehin in den Hintergrund rücken lassen, erst recht falls ihr per Headset spielt. Ein echter Silent-PC ist der Captiva G19 18V1 also nicht, er wird aber auch nicht als solcher beworben. Kommen wir aber nun zum Wichtigsten: Wie sieht die Leistung aus?

Auch wenn durch zahlreiche in Zeitschriften und online nachzulesende Tests die Leistung eines Intel Core i7-8700K sowie einer Nvidia GTX 1080 Ti bereits durchgekaut wurden, haben wir den PC natürlich auch selber mit einigen Games gefüttert und unter die Lupe genommen. Erwartungsgemäß hat der Top-PC mit keinem Spiel Probleme und wäre selbst bei einem 4K-Monitor (3.840 x 2.160 Pixel) in der Lage, Spiele mit hohen Details und ausreichend vielen FPS, also Bildern pro Sekunde, darzustellen. Es kann allerdings je nach Spieletitel bei maximalen Details etwas knapp werden, wenn der Spieler mehr als 60 FPS fordert. Bei einer Full-HD-Auflösung (1.920 x 1.080 Pixel) wiederum langweilt sich der Captiva G19 18V1 geradezu – wir haben daher unsere Games unter WQHD (2.560 mal 1.440 Pixel) getestet und stellten die Details, Sichtweiten, Kantenglättung und Co stets auf die maximal möglichen Werte ein.

Die Neuauflage des Oldschool-Shooters *Doom*, die im Mai 2016 erschien, lief sogar dermaßen flott, dass die Obergrenze von 200 FPS, die das Game zulässt, häufig erreicht wurde – im Durchschnitt waren es 163 FPS. Bei *Grand Theft Auto 5* erlebten wir in mehreren Durchläufen Durchschnittsergebnisse zwischen 88 und 110 FPS, wobei die FPS im schlechtesten Fall auf 62 FPS abfielen. Den Shooter *Battlefield 4* spielten wir über längere Zeit im Multiplayermodus: Im Schnitt fielen dabei etwa 160 FPS an. Das lange Zeit als besonders leistungshungrig geltende *Crysis 3* kam auf etwa 90 FPS als Durchschnittswert. Der Hexer lief in *The Witcher 3* mit 90 FPS durch die mittelalterliche Fantasy-Spielewelt. Die internen Benchmarks von *Hitman: Absolution* und *Tomb Raider* ergaben 86 respektive 123 FPS. Last but not least: Time Spy, die Standardbenchmark von 3DMark, spuckte 9.164 Punkte aus. Als Vergleich gibt 3DMark an, dass für einen 4K Gaming PC 6733 und für einen Gaming-VR-PC 3362 Punkte zu empfehlen seien. ❑

FAZIT

Alles in allem bietet der Captiva dem G19 18V1 eine hervorragende Spieleleistung. Für Silent-Fans ist der PC vermutlich zu laut, obgleich er abseits von Games sehr leise arbeitet und auch bei Spielen – in unserem Test dank sommerlicher Temperaturen in einem 30 Grad warmen Zimmer – nicht wirklich störend laut wird. Wer möchte, der kann den PC zudem durch eine Anpassung der Lüfterkurven oder der Feinabstimmung der Grafikkarte bezüglich der Balance aus Takt, Temperatur und Lüftergeschwindigkeit ein gutes Stück leiser machen, ohne in Überhitzungsgefahr zu raten. Was das Preis-Leistungs-Verhältnis angeht, so bezahlt ihr natürlich für die Zusammenstellung der Bauteile, den Zusammenbau sowie den Service, durch den Captiva für zwei Jahre für Fehler geradestehen muss, einen Aufpreis. Und zwar im Vergleich zum Kauf der Einzelteile je nach Vergleichsshop etwa 5 bis 10 Prozent. Wer sich die Mühe eines Zusammenbaus sparen und bei Problemen nicht das verursachende Einzelteil selber suchen möchte, der wird mit dem Captiva dem G19 18V1 einen sehr starken PC für einen akzeptablen Preis vorfinden, der für einige Jahre Spielegenuss problemlos ausreichen wird.

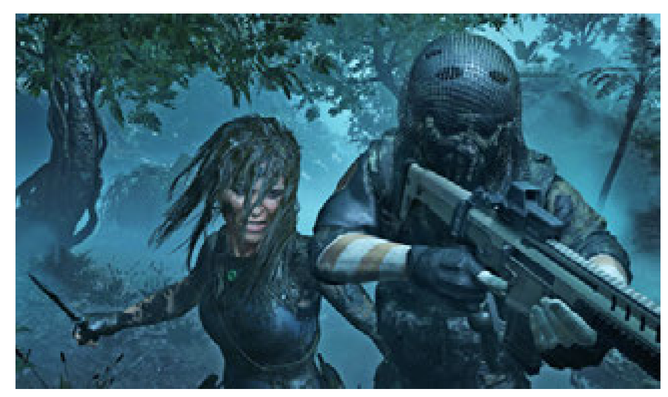


Hexer Geralt lief bei unserem Test in WQHD mit maximalen Details mit rund 90 FPS durch Novigrad und Co.

Im nächsten Heft

❑ Test

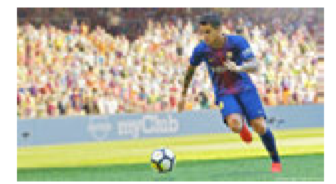
Tomb Raider



Anfang September geht Lara in *Shadow of the Tomb Raider* auf große Abenteuerreise – und wir begleiten die Gute. Was wir dabei erleben, lest ihr in der nächsten Ausgabe im ausführlichen Test.

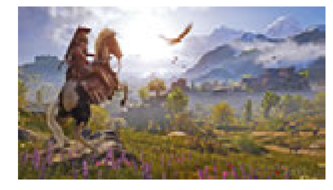
❑ Test

PES 2019 vs. FIFA 19 | Konami legt vor, mit Glück testen wir aber auch schon EAs Antwort.



❑ Vorschau

Assassin's Creed: Odyssey | Gamescom sei Dank, haben wir sehr wahrscheinlich neue Infos.



❑ Vorschau

Fallout 76 | Auch für den MMOG-Ableger gilt: Neue Infos gab es wohl auf der Messe.



❑ Test

Two Point Hospital | Theme-Hospital-Fans warten sehnsüchtig – hoffentlich lohnt's!



PC Games 10/18 erscheint am 26. September!

Vorab-Infos ab 22. September auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN PC GAMES!
THE LAST TINKER: CITY OF COLORS



The Last Tinker steht ganz in der Tradition von Plattformern bzw. Action-Adventures wie *Jak & Daxter* oder *Banjo-Kazooie*, mit einem Unterschied: Einen Hüpf-Button gibt's hier nicht!

*Alle Themen ohne Gewähr





Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter Print Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiterin Online Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Matthias Hartmann, Maik Koch, David Martin, Dominik Pache, Katharina Reuss, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Altenheimer, Manuel Christa, Gina Estermann, Wolfgang Fischer, Daniel Hoffmann, Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Herbert Funes, Cosima Staneker, Thomas Szedlak, Ulrich Wimmeroth
Redaktion Hardware Frank Stöwer, Philipp Reuther
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Sonja Falk
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Matthias Schöffel
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Square Enix

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.)
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel, Jennifer Brechtelsbauer
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Werbevermarktung
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Niels Eggert Tel. +49 911 2872-341; eggert@aruba-events.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 31 vom 01.01.2018.

PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



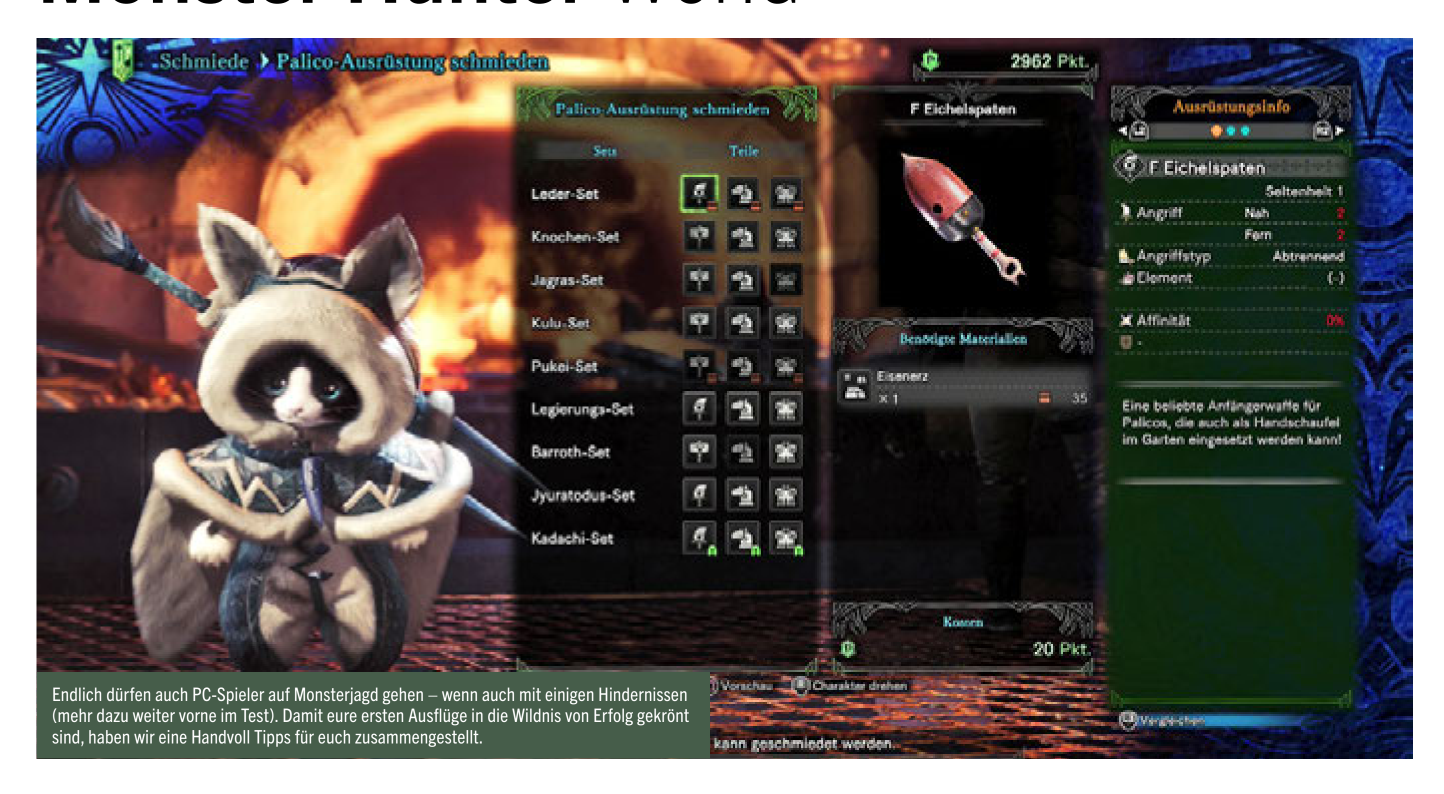
Marquard Media

Deutschsprachige Titel: PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, N-ZONE, GAMES AKTUELL, SFT, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, WIDESCREEN, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI
Ungarn: JOY, EVA, INSTYLE, SHAPE, MENS HEALTH, RUNNERS WORLD, PLAYBOY, APA

TIPPS & TRICKS Seite 116

Monster Hunter World



Endlich dürfen auch PC-Spieler auf Monsterjagd gehen – wenn auch mit einigen Hindernissen (mehr dazu weiter vorne im Test). Damit eure ersten Ausflüge in die Wildnis von Erfolg gekrönt sind, haben wir eine Handvoll Tipps für euch zusammengestellt.

REPORT Seite 120

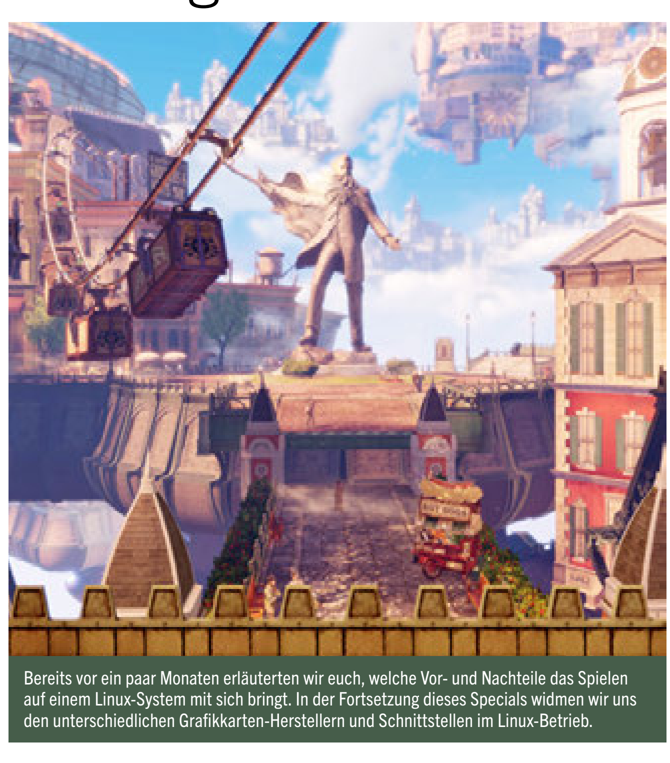
Dinos in Videospielen



Dinosaurier sind seit vielen Jahren ein Dauergast im Videospiel-Sektor, von *Bubble Bobble* über *Yoshi's Island* und *Turok* bis hin zu *Jurassic World Evolution*. Wir beleuchten den Software-Werdegang der ausgestorbenen Urzeit-Echsen.

HARDWARE Seite 126

Gaming **unter Linux**



Bereits vor ein paar Monaten erläuterten wir euch, welche Vor- und Nachteile das Spielen auf einem Linux-System mit sich bringt. In der Fortsetzung dieses Specials widmen wir uns den unterschiedlichen Grafikkarten-Herstellern und Schnittstellen im Linux-Betrieb.

Monster Hunter World
Tipps für angehende Meisterjäger

Bevor ihr die Jagd auf riesige Monster beginnt, liefern wir euch einen Leitfaden für einen erfolgreichen Start in das komplexe Action-Rollenspiel.

Von: Maik Koch & Katharina Reuß

TIPP #1 AM ANFANG NICHT ERSCHLAGEN LASSEN!

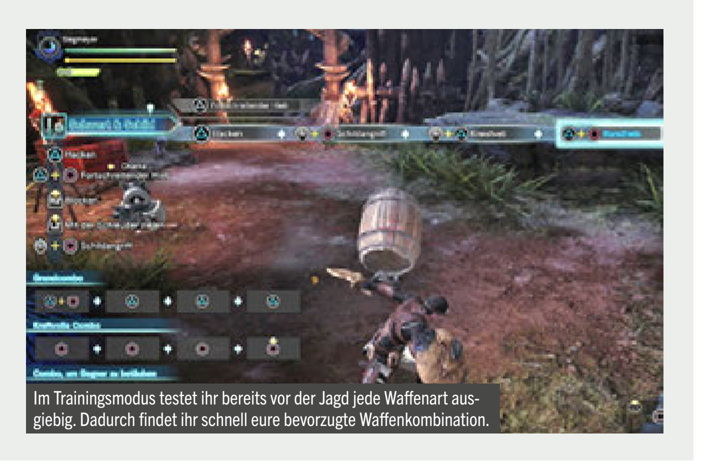


Monster Hunter World bietet jede Menge Menüs, Features, Items und mehr. Lasst euch davon nicht abschrecken!

Monster Hunter World bietet jede Menge Features, Items, Quest-Arten und mehr. Egal ob Waffenauswahl, NPCs oder auch Item-Menüs, das Action-Rollenspiel sorgt besonders bei Serienneulingen für eine leichte Überforderung. Lasst euch davon keinesfalls entmutigen! Zu Beginn des Spiels gelangt ihr ins Jägerhauptquartier nach Astera. Erledigt dort zunächst ein paar der ersten Hauptaufgaben. Das Tutorial des Spiels setzt sich über die Ankunft in Astera hinaus fort. Später lernt ihr Dinge wie Fährtenlesen, Botanik oder auch Ressourcenbeschaffung durch Gespräche mit Charakteren. Während des Spaziergangs durch eure Basis solltet ihr mit sämtlichen NPCs reden, über deren Köpfen ein Ausrufezeichen schwebt. Hier erhaltet ihr nicht nur Nebenquests, sondern auch Hinweise zu neuen Features. Ihr lernt somit unter anderem die ökologische Forschung kennen: Dabei lest ihr die Fährten der Monster, lernt ihre Stärken und Schwächen im Kampf und haltet die Ergebnisse im Monsterlexikon fest.

TIPP #2 AUSBILDUNG AN DER WAFFE

Übung macht nicht nur den Meister, sie bietet euch auch die Möglichkeit, sämtliche Waffen im Vorfeld auszuprobieren. Insgesamt gibt es in *Monster Hunter World* 14 Waffenarten, die sich allesamt komplett unterschiedlich spielen! Große Hiebwaffen wie Großschwerter oder das Katana teilen zwar ordentlich Schaden aus, sind dafür aber langsam und verzögern das flinke Ausweichen. Doppelklingen oder Schwert und Schild bieten da schon schnellere Angriffsfolgen. Dafür nehmt ihr jedoch Einbußen in Sachen Schaden hin. Darüber hinaus nutzt ihr noch Bögen, Schusswaffen, Lanzen und sogar einen Dudelsack. Welcher Prügel euch am besten liegt, findet ihr im Trainingsbereich heraus. Dafür besucht ihr euren Raum in Astera. Rüstet an der Objekttruhe im Trainingsbereich die gewünschte Waffe aus – die Standardausführung von jeder Waffenart besitzt ihr dabei schon zu Spielbeginn. Die Kombos für die entsprechenden Attacken werden im Übungsmodus auf dem Bildschirm angezeigt.



Im Trainingsmodus testet ihr bereits vor der Jagd jede Waffenart ausgiebig. Dadurch findet ihr schnell eure bevorzugte Waffenkombination.

TIPP #3 IN DER FELDKÜCHE

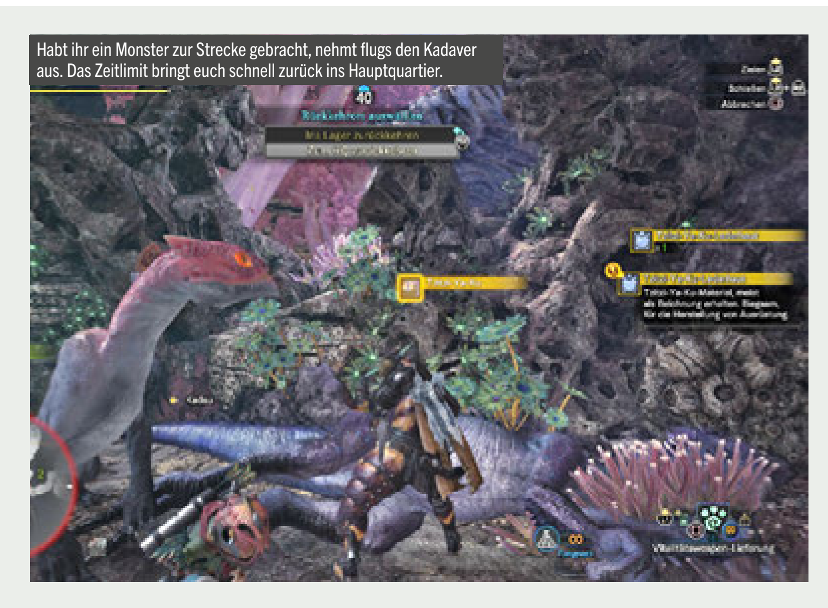


Damit euer Held auf den Kampf vorbereitet ist, zieht ihr euch die Jägerplatte rein. Da ist alles drin, was weg muss.

Monsterjäger müssen gestärkt auf die Jagd gehen! In Astera gibt es eine Kantine, die ihr unbedingt aufsuchen solltet. Dabei sieht die Zubereitung der Speisen nicht nur spektakulär aus, die Gerichte bieten auch jede Menge Vorteile! So boostet ihr mithilfe unterschiedlicher Speisen Ausdauer, Angriff oder auch Verteidigung eures Helden vor einer Quest. Die Vorteile gelten dann temporär für die nächstfolgende Aufgabe oder Expedition. Achtung: Solltet ihr im Kampf ohnmächtig werden, heben sich die Effekte des Essens auf! Ihr nutzt dann eine Art Mini-Kantine in eurem Camp. Dort stehen euch allerdings nicht alle Gerichte zur Verfügung. Effekte der Nahrungsaufnahme werden übernommen, sofern ihr auf einer Expedition eine Quest startet oder die Schnellreise innerhalb des Levels nutzt. Ihr solltet übrigens mit dem Koch sprechen: Er gibt euch Aufträge zur Erweiterung der Speisekarte der Kantine.

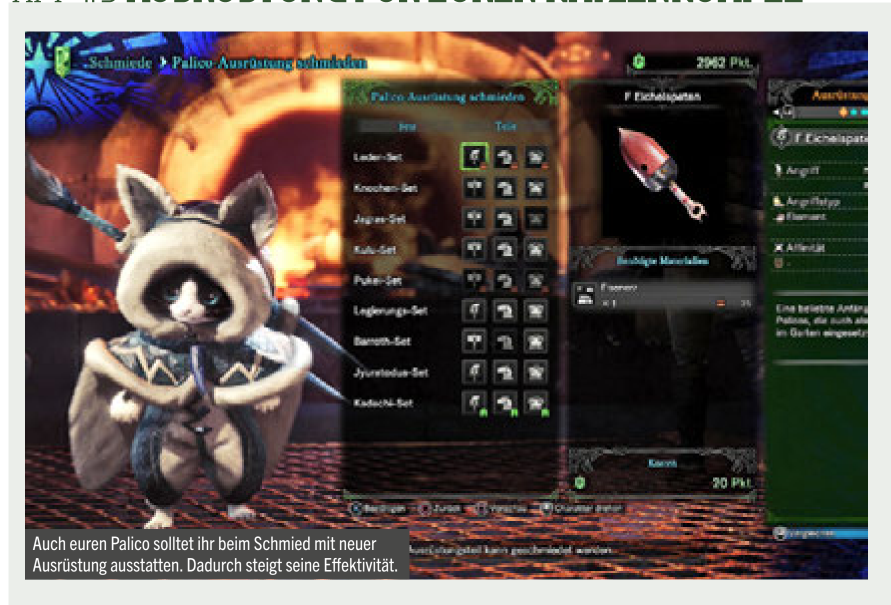
TIPP #4 SCHNELLE AUSBEUTUNG

Erlegte Monster bieten Rohstoffe für Waffen und Rüstungen – nicht nur für euren Charakter, sondern auch für euren Katzenkumpel. Nachdem ihr siegreich aus einem Kampf hervorgegangen seid, sichert ihr sofort eure Beute! Nehmt die Kadaver der Biester mehrmals aus, um die Rohstoffe einzuheimsen. Die Krux: das Zeitlimit nach dem Abschluss der Jagd-Quests! Ihr habt oft nur 50 oder gar nur 30 Sekunden Zeit, die Beute einzusammeln. Während der Jagd lassen die Monster übrigens auch Teile fallen. Diese solltet ihr auch einstecken, da ihr für Upgrades eurer Rüstungen oder Waffen mehrere Teile von Knochen, Haut oder Klauen benötigt. Im Kampf stehen euch dafür manchmal Zeitfenster zur Verfügung – meist nimmt ein Monster nämlich Reißaus, sobald ihr eine gewisse Menge an Schaden ausgeteilt habt. Bevor ihr die Verfolgung aufnehmt, solltet ihr die Umgebung absuchen. Um die Monsterteile aufzuheben, müsst ihr eure Waffe wegstecken. Ein Grund mehr, auf die Flucht des Gegners zu warten, denn mitten im Kampf wäre das unvorteilhaft.



Habt ihr ein Monster zur Strecke gebracht, nehmt flugs den Kadaver aus. Das Zeitlimit bringt euch schnell zurück ins Hauptquartier.

TIPP #5 AUSRÜSTUNG FÜR EUREN KATZENKUMPEL



Auch euren Palico solltet ihr beim Schmied mit neuer Ausrüstung ausstatten. Dadurch steigt seine Effektivität.

Euer Katzenkumpel folgt euch auf Schritt und Tritt – sofern ihr ihn auf Expeditionen oder Quests mitnehmt. Achtet demnach auf seine Ausrüstung: Nach jeder erfolgreichen Monsterjagd werden – sofern ihr die Rohstoffe besitzt – beim Schmied auch für den Palico neue Waffen und Rüstungen freigeschaltet. Diese bieten verbesserten Schutz sowie Elementareigenschaften. Erledigt ihr beispielsweise den Pukei Pukei, so rüstet ihr euren treuen Begleiter mit diesem Set aus. Der Pukei-Bogen verursacht dabei unter anderem Giftschaden. Während der Quests oder auf Expeditionen sammelt der Palico übrigens eigenständig Rohstoffe ein. Ihn zu Hause zu lassen, ist also generell nicht ratsam. Im Kampf sorgt er obendrein für eine Ablenkung größerer Monster. Richtet sich der Fokus der Gegner auf euren Begleiter, nutzt ihr das Zeitfenster zur Heilung oder den Wetzstein. Damit schärft ihr eure Klinge, um immer maximalen Schaden auszuteilen.

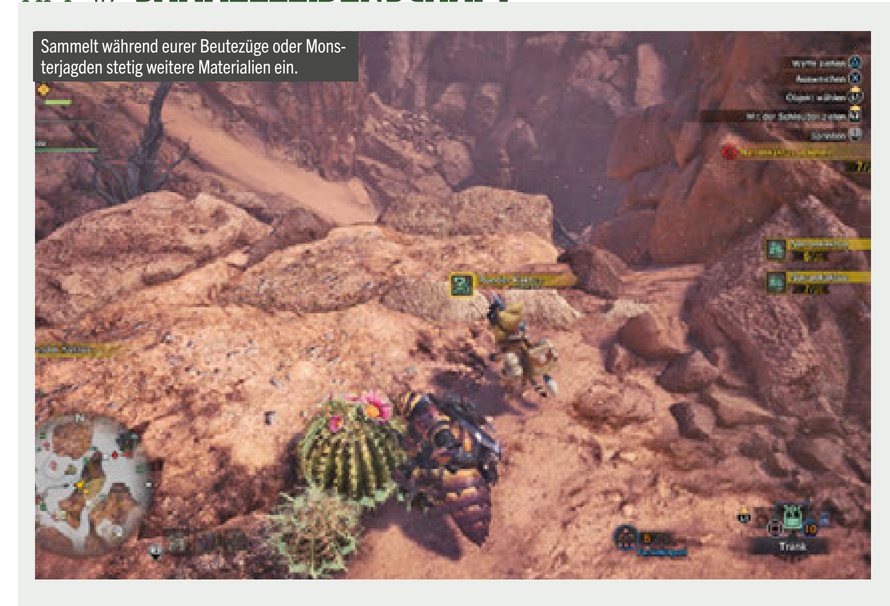
TIPP #6 DIENLICHE SCHMIEDEKUNST

Waffen und Rüstungen für euren Jäger fertigt ihr beim Schmied an. Zudem verbessert ihr nach erfolgreichen Beute- und Monsterjagden mit den Rohstoffen eure Waffen. Erlegt ihr ein größeres Biest, so lohnt es sich, sowohl für euren Jäger als auch für den Begleiter in der Schmiede nach neuen Ausrüstungen Ausschau zu halten. Besonders für die größeren Brocken benötigt ihr verbesserte Rüstungen und stärkere Waffen. Der Vorteil in der Schmiede bei *Monster Hunter World*: Ihr dürft Waffen wieder „downgraden" und erhaltet die genutzten Rohstoffe zurück. So macht ihr praktisch keine Fehler und behaltet jederzeit die volle Kontrolle am Amboss. Da ihr zu Beginn des Abenteuers je eine Standardausführung aller Waffentypen besitzt, solltet ihr im Ausrüstungsshop der Schmiede auf keinen Fall unnötige Käufe tätigen! Rüstungen verstärkt ihr mit speziellen Rüstkugeln. Achtung: Im Gegensatz zu den Waffen-Upgrades sind diese Verbesserungen nicht mehr umkehrbar.



Ihr dürft jederzeit eure Waffen „downgraden" und erhaltet sämtliche Rohstoffe vergangener Upgrades zurück.

TIPP #7 SAMMELLEIDENSCHAFT


Sammelt während eurer Beutezüge oder Monsterjagden stetig weitere Materialien ein.

Während eurer Jagden in *Monster Hunter World* begebt ihr euch abseits der Pfade auch auf die Suche nach Erzvorkommen und/oder Kräutern. Letztere benötigt ihr zur Herstellung von Heiltränken, Fallen, Munition, Bomben sowie zur Verbesserung eurer Ausrüstung. Während einer Expedition oder einer Quest solltet ihr also besonders Kräuter und Erze einsammeln. Das nützliche Auto-Crafting-System mischt euch Tränke automatisch zusammen. In der Herstellungsliste dürft ihr für jeden herstellbaren Gegenstand das Auto-Crafting ein- oder ausschalten. Besonders Heiltränke, Gegengifte oder Nährstoffe solltet ihr euch sofort herstellen lassen, sobald ihr die passenden Rohstoffe eingesammelt habt. So steht ihr im Kampf nie mit leeren Händen da. Achtet nach erfolgreichen Quests oder Beutezügen darauf, dass ihr beiläufig eingesammelte Items in eurer Objekttruhe verstaut. So haltet ihr in eurem Beutel immer Platz für neue Gegenstände frei.

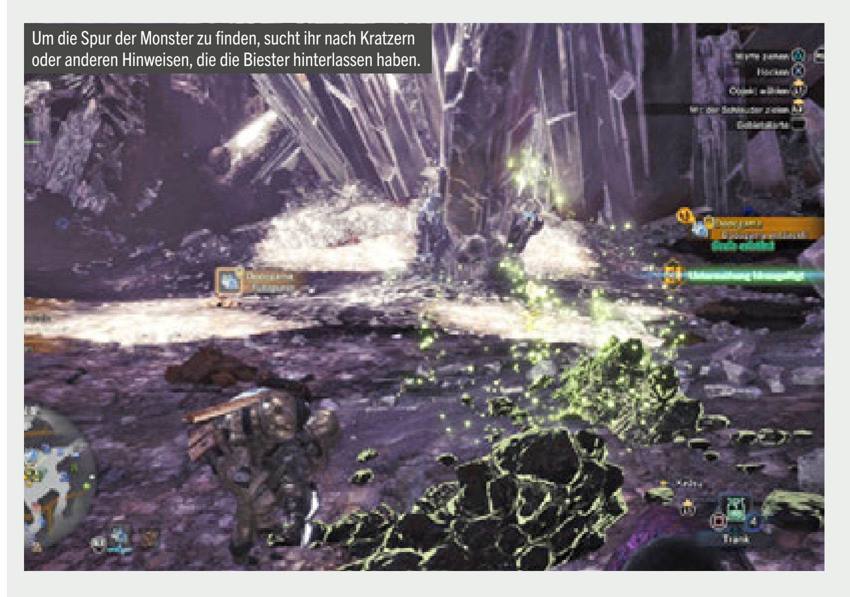
TIPP #8 VIELFÄLTIGE RESSOURCENZENTRALE

Neben der Monsterjagd spielen auch Nebenaufgaben eine sehr große Rolle! So erledigt ihr nebenbei auch Beutezüge, Untersuchungen oder spezielle Lieferungen für die Ressourcenzentrale. Hierbei jagt ihr mit Zeitlimit mehrere Gegner, sammelt eine gewisse Anzahl an Waldfrüchten oder fangt Monster ein statt sie zu erledigen. Vieles dient dabei nicht nur der Forschung oder der Erweiterung der Angebotspalette der Kantine, vielmehr gibt es spezielle Belohnungen zu verdienen. Hierfür erledigt ihr beispielsweise mehrmals hintereinander Untersuchungen. Im Menü unter „Informationen" navigiert ihr in die Ressourcenzentrale, um einen Überblick über die verfügbaren Nebenquests zu erhalten und wählt angepeilte Beutezüge aus. An der Questtafel in Astera startet ihr dann die gewünschten Aufgaben. Unabhängige Expeditionen sind ebenfalls möglich und bieten das freie Begehen von Regionen in *Monster Hunter World*. Im Expeditionslager dürft ihr dabei auch Quests für die entsprechende Region annehmen. Bei Bedarf beendet ihr im Menü die Expeditionen und kehrt nach Astera zurück.



In Hülle und Fülle erledigt ihr Sammelquests und weitere Aufträge in der Ressourcenzentrale.

TIPP #9 AUF SPURENSUCHE


Um die Spur der Monster zu finden, sucht ihr nach Kratzern oder anderen Hinweisen, die die Biester hinterlassen haben.

Große Monster hinterlassen Spuren! Ihr stoßt bei euren Streifzügen durch die Spielwelt immer wieder auf Hinterlassenschaften großer Monster. Untersucht sämtliche dieser Fußabdrücke oder sonstigen Hinweise. Dies steigert generell die Forschungsstufe und führt eure Leuchtkäfer auf die Spur der zu erlegenden Monster. Der Level der Forschung erhöht aber auch die verfügbaren Infos im Monsterlexikon. Während ihr auf den ersten beiden Forschungsstufen das Monster im jeweiligen Level zunächst finden müsst, schaltet Stufe drei sofort den Aufenthaltsort frei. Das hilft bei späteren Jagd- oder Fang-Quests ungemein. Lest also jede mögliche Fährte, die sich vor euch auftut. Alte, bereits erfasste Spuren werden in der Spielwelt gesondert gekennzeichnet. Im Kampf selbst zielt ihr mit euren Waffen auf Klauen, Maul oder Beine des Gegners. Sobald Teile abgeschlagen werden oder ihr spezifische Schwachpunkte trefft, fließen diese Informationen in das Monsterlexikon ein und erhöhen somit die Forschungsstufe.

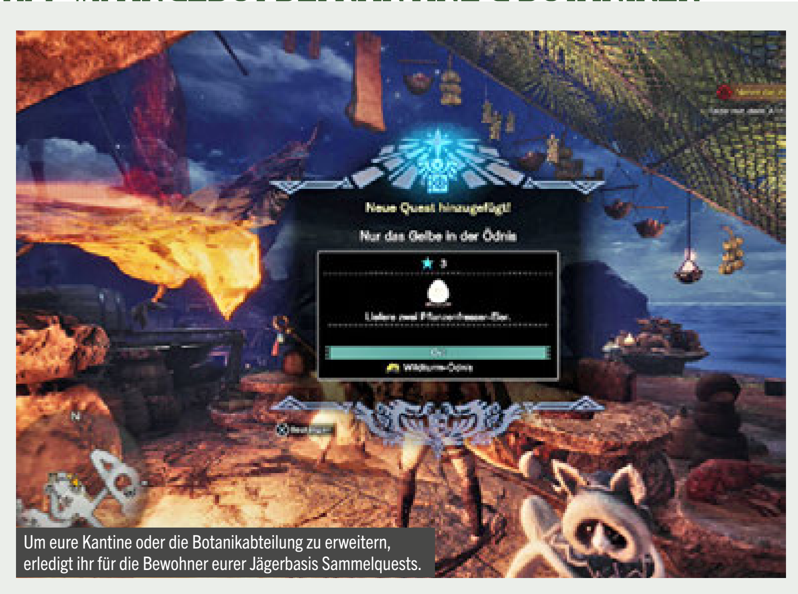
TIPP #10 BESUCH BEIM BOTANIKER

Neben der ökologischen Forschung solltet ihr unbedingt auch die botanische Forschung in Astera nutzen! Hierbei baut ihr Pflanzen und Pilze an oder produziert Honig, um eure Vorratskammer stets prall gefüllt zu halten. Die Liste an verfügbaren Anbauplätzen und Ernte-Slots erhöht sich, sofern ihr Quests für die Botaniker abschließt. Wir empfehlen unbedingt, Honig als Erstes herstellen zu lassen. Mit speziellen Lockstoffen für Insekten erhöht ihr die Ausbeute weiter und ihr erhaltet sogar zusätzlich ein paar nützliche Käfer. Dafür nutzt ihr die Option „Düngen“ im Menü der Pflanzenprofis. Schaut nach euren Abenteuern in der Wildnis immer mal wieder vorbei, um die Ernte einzuholen, denn wenn die Kiste voll ist, steht die Produktion still. Honig wird benötigt, um Tränke, Nährstoffe und mehr auf die Maxi-Stufe zu heben. Verbesserte Heilitems sind wirkungsvoller und ihr trinkt sie schneller, sie sind im Kampf gegen die großen Monster also viel besser als die Standardtränke.



Ihr züchtet Pflanzen und Pilze oder erntet Honig, womit ihr einen steten Nachschub an wichtigen Ressourcen sicherstellt.

TIPP #11 ANGEBOT BEI KANTINE & BOTANIKER



Um eure Kantine oder die Botanikabteilung zu erweitern, erledigt ihr für die Bewohner eurer Jägerbasis Sammelquests.

Mit zunehmender Spieldauer werden die Gegner größer und gefährlicher. Erfahrene Jäger sollten sich deshalb nicht nur um bessere Waffen und Rüstungen kümmern. Nebenquests bieten euch die Möglichkeit zur Erweiterung der Kantine oder der Anbaupalette des Botanikers. Sprecht also regelmäßig mit dem Koch in der Kantine oder den Mitarbeitern der botanischen Forschung – zumindest sofern ein Ausrufezeichen über deren Köpfen auftaucht. So werden neue Beschaffungs-Quests oder spezielle Aufgaben freigeschaltet, die nach erfolgreichem Abschluss die Angebote einzelner Bereiche in Astera erweitern. Besonders in der Ressourcenzentrale oder im Versorgungslager solltet ihr häufiger vorbeischauen. Teilweise erweitern sich Angebote auch durch das Abschließen bestimmter Hauptquests. Haltet also die Augen auch abseits der Storymissionen immer offen und erfüllt die Bedürfnisse der Astera-Bewohner. Bei der ökologischen Forschung erstattet ihr übrigens ebenso Bericht – dort erweitern sich Forschungsstufen und Infos im Monsterlexikon.

TIPP #12 JÄGER IN NOT!

Einige Monster sind nicht nur riesig, sondern teilen auch ordentlichen Schaden aus. Sofern ihr das Abenteuer im Online-Modus spielt, dürft ihr dabei auf die Unterstützung anderer Jäger zurückgreifen. Ihr solltet aber bei der Erstellung der Online-Sitzung die Option „nur auf Einladung“ ausschalten. Geratet ihr in Not, dürft ihr im Kampf ein Notsignal absetzen. Spieler, die sich in der Nähe befinden, eilen euch dann zu Hilfe und ihr erledigt taffe Biester gemeinsam. Ihr wollt nicht allein auf Streifzüge in *Monster Hunter World* gehen? Dann schreibt die Quest einfach für mehrere Spieler aus und wartet, bis alle Teilnehmer bereit sind. Erst dann startet ihr die Quest in Astera und geht gemeinsam auf die Jagd. Habt ihr eine Jagdgruppe gegründet, dann dürft ihr selbstverständlich auch mit euren Freunden auf Beutezüge gehen. Der Online-Modus bietet auch eine Passwortfunktion, sodass ihr genau festlegen könnt, mit wem ihr spielen möchtet.



Holt euch mit dem Jäger-Notsignal Hilfe, sofern euch die größeren Brocken über den Kopf wachsen.

Gestatten, mein Name ist Anjanath: Bei der Gestaltung der Monster-Hunter-World-Kreaturen hat sich Capcom sichtlich an längst ausgestorbenen Reptilien orientiert. (Quelle: Capcom)

Dinosaurier in Spielen

Ausgestorben und doch nicht tot

Auch nach 66 Millionen Jahren noch beliebt: Dinosaurier. Grund genug für uns, zu erörtern, wie der Saurier-Hype in Spielen begann.

Von: Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Stellt euch vor, ihr befindet euch mitten in einem Labyrinth mit kahlen Wänden, gleich aussehenden Pfaden und unübersichtlichen Kreuzungen. Irgendwo gibt es einen Ausgang, doch ein Wegweiser ist nicht in Sicht. Obendrein werdet ihr von einer der gefährlichsten Kreaturen der Erdgeschichte gejagt: dem Tyrannosaurus Rex.

Das ist die Prämisse von *3D Monster Maze*, einem Titel fürs Heimcomputer-Urgestein ZX Spectrum. Das Spiel erschien im Februar 1982 und war dank Ego-Perspektive sowie beeindruckend in Szene gesetzten Dinosauriern seiner Zeit weit voraus. Das Monstrum kündigte sich mit Textzeilen wie „Rex hat dich gesehen!" oder „Lauf, er ist direkt hinter dir!" an, die beim Spieler ein mulmiges Gefühl erzeugten. Sobald das Biest tatsächlich vor euch stand, füllte es den Bildschirm aus – und fraß euch auf.

Das ist umso bemerkenswerter, da die alten Computersysteme aus den 1980er-Jahren eigentlich keine solch gewaltigen Gegner darstellen konnten. Daher strahlten die meisten Dinos der Spiele-Steinzeit das Flair eines sympathischen Kuscheltieres aus.

KUSCHELDINOS

Das Geschicklichkeitsspiel *BC's Quest for Tires* (1983) drehte sich um den Neandertaler Thor, dessen Freundin von einem Dinosaurier entführt wurde. Folglich schnappte er sich sein steinernes Einrad und rollte über Wiesen, Hügeln und Seen, bis er seinem Widersacher in die Augen blickte. Er musste ihn nicht besiegen, sondern im richtigen Moment an ihm vorbeihuschen, um seine Liebste in die Arme schließen zu können.

Im selben Jahr erschien mit *Dino Eggs* ein schlichtes Arcade-Spiel, in dem ihr die Rolle des Time-Masters Tim übernommen habt. Der steckte bei einer Zeitreise versehentlich die Dinosaurier mit Masern an, weshalb sie früher als geplant ausstarben. Reumütig wollte er seinen Fehler korrigieren, indem er erneut in die Vergangenheit reiste und frisch geschlüpfte Babydinos in die Neuzeit rettete.

Die kleinen Tierchen waren gerade mal zehn Pixel groß und äußerst putzig anzusehen, doch war mit ihrer wütenden Mutter nicht zu spaßen. Aufgrund ihrer extremen Ausmaße war immer nur ihr Bein sichtbar, das quer über den Bildschirm schoss. Traf es euch, wart ihr im wahrsten Sinne des Wortes platt.

1986 eroberte das zuckersüße *Bubble Bobble* die Spielhalle und ein Jahr später diverse Heimcomputersysteme wie C64, Amiga oder Atari ST. Hier schlüpften bis zu zwei Spieler in die Rolle von Brontosauriern, die ihre Gegner mit Wasserblasen attackierten. Die beiden sahen alles andere als bedrohlich aus und sorgten dank ihrer großen Kulleraugen für einen unvermeidlichen Zuckerschock.

Wir halten also fest: Dinosaurier traten zwar schon in der Frühzeit des Mediums auf, waren abseits von *3D Monster Maze* jedoch eher niedlich statt gefährlich. Selbst der Bösewicht in *BC's Quest for Tires* wirkte völlig harmlos und sah aus, als hätte ihn ein Dreijähriger gezeichnet. Doch prinzipiell ist es nicht verkehrt, Dinosaurier verniedlicht darzustellen. Schließlich sind die Tiere bereits bei kleinen Kindern beliebt, die man ungern mit dem bedrohlichen Gebrüll oder der aggressiven Natur der Giganten belasten möchte.

Das Konzept hielt daher bis in die 1990er-Jahre stand und passte vor allem zu Hüpfspielen wie *Bonk's Adventure* (1989) oder *Joe & Mac* (1991). Beide boten den gleichen Anachronismus und mixten das Erdmittelalter mit der Steinzeit. Als Urzeitmensch seid ihr somit durch



Dinosaurier Huey war der erste Bossgegner, den ihr im PC-Engine-Klassiker *Bonk's Adventure* bekämpfen musstet. (Quelle: Red Entertainment / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

bunte wie dicht bewaldete Levels gehüpft und diversen Sauriern begegnet, die sympathisch statt bedrohlich dreinschauten. Das galt selbstverständlich auch für einige Bossgegner, die ihr wahlweise platt gehopst oder mit einer Keule erschlagen habt.



Frontier Developments stülpt die *Jurassic-Park*-Thematik über seine erfolgreiche Freizeitpark-Sim *Planet Coaster* und erschafft mit *Jurassic World Evolution* einen wunderschönen Ableger. (Quelle: Frontier Developments)

DER DINOSAURIER IN UNS

Der nächste logische Schritt war ein Comic-Dinosaurier als Spielfigur. Leider wirkten die meisten Versuche dieser Art unbeholfen: 1994 erschien für Sega Mega Drive und Super Nintendo ein generisches Jump & Run namens *Radical Rex*, das aus der Masse der Genrekonkurrenz kaum hervorstach. Ähnliches galt für die sechs Jahre später veröffentlichte 08/15-Videospielumsetzung von *Disney's Dinosaurier*, während das knuffige Browser-Spiel *Dino Run* (2008) in den Weiten des Internets unterging.

Es gibt nur eine qualitativ hochwertige Ausnahme: Yoshi. Das grüne Kerlchen debütierte 1990 in *Super Mario World* und diente zunächst als Reittier, das mit seiner langen Zunge Gegner verspeiste. Fünf Jahre später übernahm es gemeinsam mit seinen Artgenossen die Hauptrolle in *Yoshi's Island*. Abwechselnd trugen sie einen weinerlichen Baby-Mario von Level zu Level und stöberten nebenbei gut versteckte Geheimnisse auf. Yoshi erwies sich im Vergleich zum Kult-Klempner sogar als vielschichtiger, weil er beim Fressen der Gegner Eier erzeugte und sie als Wurfgeschosse nutzte.

Inzwischen ist Yoshi aus Spielen nicht mehr wegzudenken und fester Bestandteil der Nintendo-Kultur. Er fährt seit *Super Mario Kart* (1992) mit Donkey Kong um die Wette, prügelt sich seit 1999 in *Smash Bros.* mit Kirby und Co oder dient als Maskottchen für leicht verdauliche Denkspiele à la *Yoshi's Cookie* (1992).

Sind Dinosaurier in Spielen also nichts weiter als verweichlichte Kuscheltiere? Mitnichten, weshalb wir uns als Nächstes dem 1990 für Amiga und Atari ST erschienenen *Dino Wars* widmen. Auf einer kleinen Karte standen sich hier zwei Gruppen verfeindeter Riesenreptilien gegenüber, die rundenweise über das Spielfeld gezogen wurden. Sobald sich zwei gegnerische Einheiten trafen, begann ein Kampf auf Leben und Tod. Das Konzept war auf dem Papier eine clevere Mischung aus dem Klassiker *Archon* und einem generischen Prügelspiel, entpuppte sich jedoch auf Dauer als Langweiler.

Atari Games veröffentlichte 1994 den Spielhallenautomaten *Primal Rage* und hatte damit deutlich mehr Erfolg. Hier war die Erde aufgrund einer Postapokalypse wieder von Dinosauriern bevölkert, die sich à la *Street Fighter 2* die Fresse polierten. Die zur Verfügung stehenden Figuren unterschieden sich sowohl optisch als auch spielerisch und geizten nicht mit genretypischen Spezialattacken. Nebenbei wurden sie von den wenigen noch lebenden Menschen vergöttert, die als Wurfgeschosse oder die Lebensenergie regenerierende Nahrung fungierten.

MENSCH VERSUS T-REX

Beide Beispiele demonstrierten die schonungslose und gewalttätige Natur der Dinosaurier. Allerdings musstet ihr euch kaum vor ihnen fürchten, da ihr sie selbst kontrolliert habt. Der echte Adrenalinkick wird erst erreicht, wenn ihr euch als menschliche Spielfigur gegen ein solches Biest behaupten müsst.

1993 sprengte Steven Spielbergs Kinohit *Jurassic Park* sämtliche Einspielrekorde, weshalb eine Videospieladaption unvermeidlich war. Tatsächlich erschienen unzählige Versionen für die unterschiedlichsten Systeme, deren Qualität beträchtlich schwankte. Auf Game Boy und Nintendo Entertainment System flimmerte ein uninspiriertes Actionspiel aus der Vogelperspektive über den Bildschirm, weshalb selbst die größten Dinos schwachbrüstig wirkten. Mega-Drive-Zocker durften wahlweise in der Rolle von Dr. Alan Grant Jagd auf Dinos machen oder als Velociraptor den Spieß umdrehen. Allerdings kam bei der Hatz wegen der schwachen Grafik und des langweiligen Spieldesigns generell wenig Freude auf. Deutlich bessere Kritiken erhielt *Jurassic Park* für das Sega Mega-CD, das einen völlig anderen Weg ging und sich als ein Point&Click-Adventure im Stil von *Myst* entpuppte. Obwohl die Action zu kurz kam, überzeugen das schöne Setting und die beschauliche Dschungelatmosphäre bis heute. Letztlich gefiel den Spielern die Super-Nintendo-Variante dank der technisch ordentlich umgesetzten Ego-Shooter-Abschnitte am besten. Sie füllten in der PC-Umsetzung gar den gesamten Bildschirm und gewährten den Raubtieren endlich ihre wohlverdiente Größe.

Inzwischen mag das Spiel technisch arg veraltet sein, doch war es zweifelsohne ein Vorreiter weiterer Dino-Ego-Shooter. Dabei legten sich die Entwickler in der Folgezeit



Im Prügelspiel zum Comic *Cadillacs & Dinosaurs* habt ihr euch sowohl mit Menschen als auch Sauriern gefetzt. (Quelle: Capcom / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)



In *Carnivores: Dinosaur Hunter Reborn* solltet ihr euch euren Gegnern besser von Weitem und mit einem Scharfschützengewehr nähern. (Quelle: Digital Dreams Entertainment)

Die Dinos des jüngsten *Turok* aus dem Jahre 2008 sahen deutlich plastischer aus als die eckigen Modelle der Nintendo-64-Vorgänger. (Quelle: Propaganda Games)

immer mehr ins Zeug, um irgendwie die Kombination aus prähistorischen Urzeittieren und moderner Waffengewalt zu erklären.

Turok: Dinosaur Hunter (1997) für das Nintendo 64 gehört zu den bekanntesten Vertretern seiner Art und ist rein storytechnisch betrachtet, Pardon, richtig behämmert. Wir reden hier schließlich von einem Indianer, der in einer Welt jenseits der Zeit landet und per Pfeil und Bogen auf mit Implantaten ausgestattete Bionosaurier schießt. Der Titel profitierte genau wie sein zwei Jahre später erschienener Nachfolger von großen sowie ordentlich designten Levels und einer damals noch eher schwachen Genrekonkurrenz.

PURER ANGSTSCHWEISS

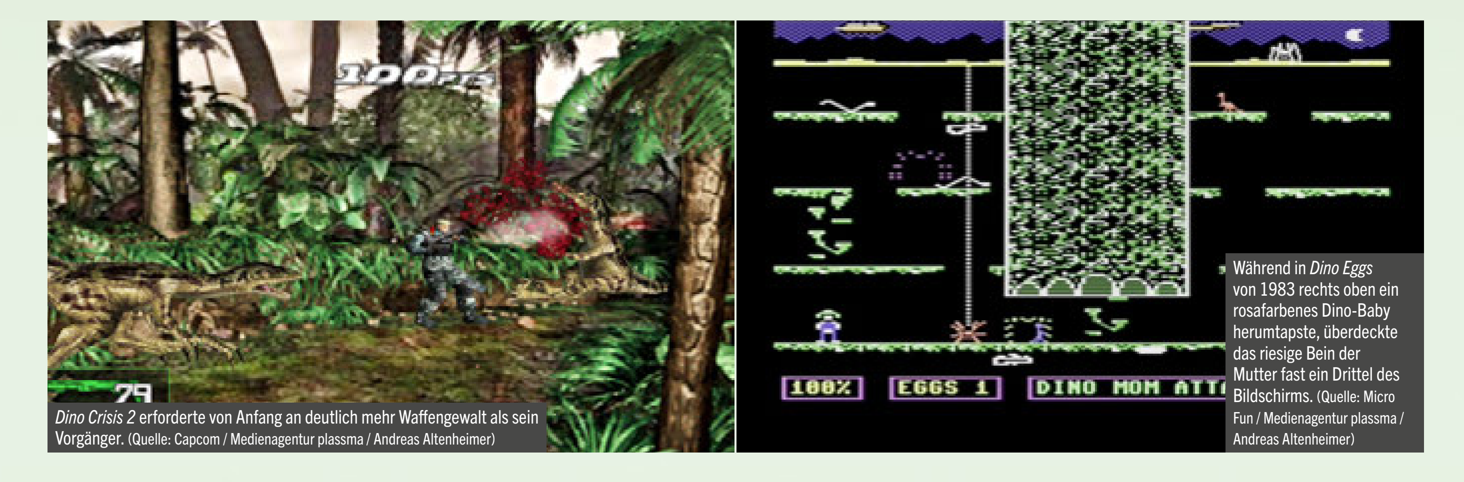
So technisch kompetent die ersten Dino-Shooter auch sein mochten: Sie reduzierten die gigantischen Kreaturen größtenteils auf schnödes Kanonenfutter, das Spielern kaum Angst einjagte. Aus dem Grund ist es ein ganz anderer Kracher aus dem Jahre 1996, der ewig in Erinnerung bleibt und sich auf eine einzige Begegnung mit einem Tyrannosaurus Rex verlässt: *Tomb Raider*.

Im dritten Level kletterte Heldin Lara Croft durch die Höhlen von Peru und landete im verlorenen Tal. Plötzlich rannte, begleitet von einer dramatischen Musik, der besagte und gut dreimal so große T-Rex herbei. Ohne ihre beiden Handfeuerpistolen und dem Hang zu fleißigen Seitwärtssaltos hätte die Croft keine Chance gegen die heftigen Stampf-, Rempel- und Beißattacken der Bestie gehabt. Die Szene machte jedenfalls alles richtig und traf euch völlig unvorbereitet, da ihr es zuvor mit weitaus weniger bedrohlichen Feinden zu tun hattet. Der T-Rex aus *Tomb Raider* war in jeglicher Hinsicht gewaltig und nur mit einer gehörigen Portion Ausdauer zu knacken. Diese außergewöhnliche Begegnung blieb im Handlungsverlauf übrigens einmalig – eine kluge Entscheidung der Entwickler!

Nur wenige Monate zuvor etablierte Capcom mit *Resident Evil* das Genre der Horror-Action-Adventures. Das Spiel schlug ein wie eine Bombe und sorgte vor allem mit seiner düsteren Farbwahl sowie der beklemmenden Soundkulisse für eine bis dato ungeahnte Gruselatmosphäre. Drei Jahre später stellte Regisseur und Produzent Shinji Mikami sein nächstes Projekt auf die Beine. Es war auf den ersten Blick vom gleichen Schlag und dank eines simplen Kniffs doch ganz anders: *Dino Crisis*.

Die Story lieh sich einige Elemente aus *Jurassic Park* und verfrachtete euch auf eine entlegene Forschungsinsel. Als Teil des sogenannten Secret-Operation-Raid-Teams habt ihr euch auf die Suche nach dem tot geglaubten Wissenschaftler Edward Kirk gemacht und an Ort und Stelle einen halb zerfressenen Menschen gefunden. Verursacher waren Dinosaurier, die dank eines Zeitreiseexperiments auf der Insel gelandet waren.

Mikamis Idee, Dinosaurier als Stilmittel für ein neuartiges Horror-Setting zu verwenden, ging voll auf. Die Biester waren intelligenter und flotter als die Zombies aus *Resident Evil* und verfolgten euch sogar in andere Räume. Daher konntet ihr euch nicht so ohne Weiteres ver-



Dino Crisis 2 erforderte von Anfang an deutlich mehr Waffengewalt als sein Vorgänger. (Quelle: Capcom / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

Während in *Dino Eggs* von 1983 rechts oben ein rosafarbenes Dino-Baby herumtapste, überdeckte das riesige Bein der Mutter fast ein Drittel des Bildschirms. (Quelle: Micro Fun / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

DINO-EVOLUTION

1990 erschien exklusiv für japanische Computersysteme ein Rollenspiel namens *46 Okunen Monogatari: The Shinkaron*, das zwei Jahre später in Form von *E.V.O.: Search for Eden* auf dem Super Nintendo fortgesetzt wurde. In beiden Spielen wurde als einfacher Fisch begonnen, der durch Kämpfe gegen andere Kreaturen Erfahrungspunkte erhielt.

Der Clou: Hattet ihr genügend Erfahrung gesammelt, konntet ihr eure Figur weiterentwickeln und die Evolutionsstufen der Erdgeschichte durchleben. Dazu zählten auch die Reptilien, weshalb ihr zwischen Amphibien und Vögeln als Dinosaurier durch die Lande ziehen konntet. Die waren somit ein essenzieller Bestandteil, ohne den die Form eines Menschen nicht erreicht werden konnte.

Im Rollenspielklassiker *Chrono Trigger* (1995) wurden ebenfalls mehrere Evolutionsebenen eines Planeten absolviert, diesmal jedoch im Zuge von Zeitreisen. Ihr seid unwillkürlich in einen Konflikt zwischen Mensch und Reptilien gestolpert, die sowohl miteinander lebten als auch gegeneinander kämpften. Habt ihr das Spiel beendet, bevor ihr einen versehentlich von euch ausgelösten Konflikt lösen konntet, mutierten Spielheld Crono und seine Gefährten am Ende selbst zu kleinen Dino-Männchen.

Ihr bestimmt selbst, wie sich eure Kreatur in *E.V.O.: Search for Eden* entwickelt. (Quelle: Givro)



In der Steinzeitepoche von *Chrono Trigger* müsst ihr unter anderem gegen diesen prähistorischen Bossgegner kämpfen. (Quelle: Square Enix)

schanzen und einfach die Tür hinter euch zuknallen. Mikami selbst brachte es auf den Punkt, indem er *Dino Crisis* als Panik- statt Survival-Horror bezeichnete.

Die ein Jahr später erschienene Fortsetzung war sowohl bei Kritikern als auch Spielern umstritten, weil Capcom den Horroraspekt durch brachiale Action ersetzt hatte. Während ihr im Vorgänger die erste Urzeitechse erst nach gut einer halben Stunde zu Gesicht bekamt, musstet ihr in der Fortsetzung allein in der ersten Viertelstunde mehrere Dutzend Reptilien abknallen. 2003 erschien schließlich ein dritter Teil exklusiv für Xbox, der allerdings unter einer schlechten Kamerasteuerung litt.

DINOSIMULATOR GESUCHT

Obwohl die meisten unserer Beispiele den Schwerpunkt auf Dinosaurier legen, dürften sie den beinharten Reptilienfan nicht vollends zufrieden stimmen. Der wünscht schließlich eine große Artenvielfalt und eine möglichst realistische Darstellung seiner Lieblingstiere.

Das technisch schwache *Carnivores* aus dem Jahr 1998 war eine selbst ernannte Jagdsimulation, die euch auf den fremden Planeten FMM UV-32 entsandte. Dort seid ihr in einem relativ großen Gebiet auf die Pirsch gegangen und solltet ungestüme Aktionen vermeiden. Ansonsten rannten euch die Saurier gnadenlos über den Haufen und fraßen euch auf. Im Idealfall habt ihr euch von Weitem herangeschlichen und die Augen der Tiere mit eurem Scharfschützengewehr ins Visier genommen.

Carnivores hatte genug Erfolg, um sechs mäßige Fortsetzungen zu rechtfertigen. Auf Dauer war die Jagd auf die Urzeittiere abwechslungsarm und langatmig. Allerdings bot bereits der erste Teil eine vergleichsweise hohe Artenvielfalt, wodurch ihr beispielsweise einen Parasaurolophus, einen Stegosaurus oder einen Triceratops jagen durftet.

Fans von Online-Spielen horchten 2012 beim Namen *Primal Carnage* auf und kämpften in zwei äußerst unterschiedlichen Teams gegeneinander: Menschen vs. Dinosaurier. Leider fehlte es dem Titel an Tiefe, weshalb es neben simplem Team-Deathmatch nichts zu tun gab. Selbst das drei Jahre später veröffentlichte *Primal Carnage: Extinction* bietet jenseits einer aufpolierten Technik so gut wie nichts Neues, weshalb heutzutage die meisten Server leer sind.

Dass es einen Markt für ein Spiel mit vielen Dinosaurierarten gibt, beweist erst *ARK: Survival Evolved*. Der Titel erschien Mitte 2015 als Early-Access-Version bei Steam und mauserte sich innerhalb kurzer Zeit zu einem der erfolgreichsten digital vertriebenen Produkte. Der offizielle Release inklusive Retail-Versionen für Konsolen fand zwei Jahre später statt, wobei *ARK* bis zu diesem Zeitpunkt bereits neun Millionen Mal verkauft wurde.

ARK: Survival Evolved liest sich auf dem Papier wie das perfekte Open-World-Survival-Spiel: Euch steht eine riesige Karte zur Verfügung, in der ihr eure eigene Basis bauen und verteidigen müsst. Neben feindlich gesinnten Spielern, die euch im Online-Modus einen Strich durch die Rechnung machen wollen, müsst ihr mit einer gewaltigen Artenvielfalt an Kreaturen zurechtkommen. Dazu gehören gut 30 Dinosaurier, die ihr fangen, zähmen und als Reit- oder Kampftier nutzen könnt.

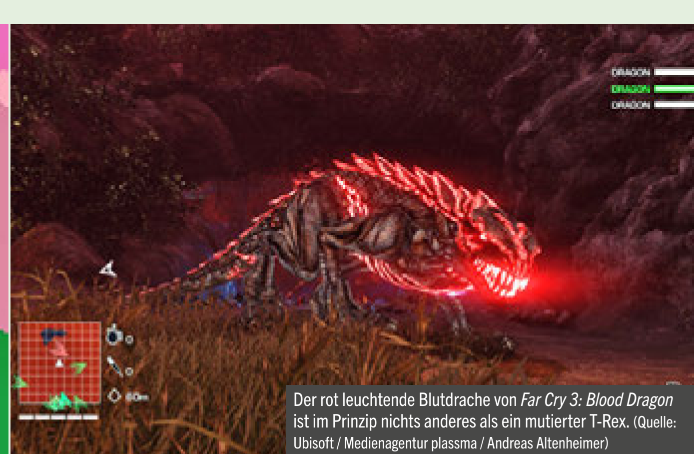
Die Masse an Möglichkeiten ist der Grund, warum der Titel trotz seines immensen Erfolgs extrem umstritten ist. Ihr müsst sehr viel Arbeit und Zeit investieren, um erfolgreich zu sein und belohnt zu werden. Dann könnt ihr euch jedoch über die vielleicht tollste Dino-Atmosphäre freuen, die ein Spiel bislang zu bieten hat.

JENSEITS DER DINOSAURIER

So faszinierend Dinosaurier sein können, haben sich doch einige



Das Flash-Spiel *Dino Run* sah putzig aus, doch wart ihr in Wahrheit auf der Flucht vor den Konsequenzen eines tödlichen Meteoriteneinschlags. (Quelle: PixelJAM / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)



Der rot leuchtende Blutdrache von *Far Cry 3: Blood Dragon* ist im Prinzip nichts anderes als ein mutierter T-Rex. (Quelle: Ubisoft / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

Mit einem Flugsaurier habt ihr im Multiplayer-Shooter *Primal Carnage: Extinction* den besten Überblick. (Quelle: Circle Five Studios / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

an ihnen sattgesehen. Nachvollziehbar, denn nach all den stereotypen Raptoren und wütenden T-Rex-Echsen wird es Zeit für etwas Neues.

Das wiederum regt die Fantasie der Entwickler an, die sich an der gigantischen Sauriergestalt orientieren und daraus ableitend ihre eigenen Kreaturen erfinden. Das klassische Beispiel ist Godzilla, Star unzähliger japanischer Filme und Videospiele. Das Monster erinnert besonders hinsichtlich Größe, Farbe und Schuppenhaut an reale Urzeitechsen.

Auch im Actionrollenspiel *Monster Hunter World* (2018) begegnet ihr riesigen, meist reptilienartigen Biestern, die ihr nicht mal eben nebenbei erlegen könnt. Ihr benötigt eine gute Ausrüstung und viel Geduld für ein siegreiches Gefecht. Die Verwandtschaft zu den Dinosauriern ist spätestens beim legendären Anjanath unverkennbar. Dafür sorgen sein markantes Äußere, sein lautes Gebrüll und seine enorme Ausdauer.

Das PS4-Action-Adventure *Horizon: Zero Dawn* (2017) verfolgt einen anderen Ansatz und bietet einen ungewöhnlichen Mix aus Science-Fiction und Urzeit. Zunächst erinnert das Setting an prähistorische Zeiten, während die Tierwelt ausschließlich aus futuristischen Maschinen besteht. Deren Design orientiert sich teilweise am Erdmittelalter, wie beispielsweise der vom T-Rex abgeleitete Donnerkiefer beweist. Der Langhals stammt wiederum ursprünglich von den Sauropoden ab, obwohl sein finales Erscheinungsbild eher einer überdimensionalen Giraffe ähnelt.

ABENTEUERLUSTIG

Horizon: Zero Dawn fällt nicht zuletzt aufgrund der hochkarätigen Geschichte auf, die in Dinosaurierspielen meist keine allzu große Rolle spielt. Das ist schade, denn das Thema wäre sicherlich auch für das eine oder andere Adventure geeignet. Neben dem erwähnten *Jurassic Park* für das Sega Mega-CD fällt uns nur das umstrittene *Lost Eden* aus dem Jahr 1995 ein, in dem ihr euch als Prinz Adam von Mo mit sprechenden Dinosauriern beschäftigt habt. Allerdings war die Umsetzung jenseits der hübschen Präsentation sehr dröge und die Entwicklung der Geschichte bemerkenswert einfallslos.

Deutlich gelungener war *Para-World* aus dem Jahr 2006, ein in Deutschland entwickeltes Echtzeitstrategiespiel. In einer sowohl von Menschen als auch Sauriern bevölkerten Parallelwelt lagen drei Völker im Clinch und machten kriegerischen Gebrauch von überdimensionalen Riesenechsen. Während sich der spielerische Kern kaum von Genregrößen wie *Age of Empires* oder *Warcraft 3* abhob, punktete das einmalige Szenario. Wo sonst konntet ihr schließlich kleine Saurier-Armeen befehligen und über das Schlachtfeld bewegen?



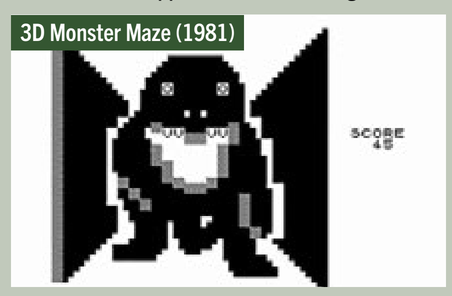
Dieser blaue Stegosaurus aus der PC-Version von *Jurassic Park* ließ sich nicht von euch beeindrucken und knabberte weiter an seinem Strauch. (Quelle: Ocean Software / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

Aufs Maul: Die Prügelknaben von *Primal Rage* wurden von Menschen verehrt und opferten sich notfalls als Energie spendende Nahrung. (Quelle: Atari Games/Probe Software / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

DIE FÜNF WICHTIGSTEN DINOSPIELE

Bei all der Vielfalt an Auftritten von Dinosauriern in Videospielen fällt der Überblick schwer, wenn es um die wichtigsten „Genre"-Vertreter geht. Daher fassen wir hier kurz und knapp die unserer Meinung nach fünf tollsten Dinospiele zusammen.

3D Monster Maze (1981)



Das Urgestein *3D Monster Maze* schockte ZX-Spectrum-Nutzer bereits in den frühen 1980er-Jahren und war dermaßen fortschrittlich, dass es in keiner Best-of-Dino-Liste fehlen darf. (Quelle: J. K. Greye Software / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

Yoshi's Island (1995)



Yoshi mag nicht wie ein Dinosaurier aussehen, ist aber definitiv einer – und für seine erste Hauptrolle in *Yoshi's Island* hagelte es Bestnoten von Kritikern wie Spielern. (Quelle: Nintendo / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

Tomb Raider (1996)



Der T-Rex im ersten *Tomb Raider* war nur ein Gaststar, dessen Auftritt jedoch für viele das Highlight des Spiels darstellte. Das gilt auch für das hervorragende Remake *Tomb Raider: Anniversary* im Bild. (Quelle: Crystal Dynamics / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

Dino Crisis (1999)



Resident Evil meets *Jurassic Park*: Grusel-Altmeister Shinji Mikami mixte für *Dino Crisis* zwei bewährte Konzepte und lieferte eines der besten und innovativsten Horror-Action-Adventures aller Zeiten ab. (Quelle: Capcom / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer

ARK: Survival Evolved (Vollversion: 2017)



ARK: Survival Evolved mag heftig umstritten sein, doch in einem Punkt sind sich nahezu alle einig: Wer die Energie investiert, die das Survival-Spiel verlangt, der wird mit einer ultimativen Saurierwelt belohnt. (Quelle: Studio Wildcard / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

URZEITPARK

Zum Schluss springen wir zurück zu unserem ursprünglichen Aufhänger: dem kürzlich veröffentlichten *Jurassic World Evolution*. Das Spiel packt einen Aspekt der Originalbuchvorlage an, den die anderen Adaptionen mehr oder weniger vernachlässigen: Die Dinosaurier sind eine Züchtung des Menschen, der sie gewinnbringend vermarkten will. Deshalb dreht sich das Konzept nicht um das Bekämpfen von monströsen Kreaturen, sondern um den Bau eines Themenparks und dem Entwickeln neuer Spezies.

Jurassic World Evolution ist nicht das erste Spiel dieser Art: Blue Fang Games kam anno 2002 auf eine ähnliche Idee und veröffentlichte für seine Aufbausimulation *Zoo Tycoon* eine Erweiterung namens *Dinosaur Digs*. Während ihr im Grundspiel einen Zoo mit gewöhnlichen Tieren wie Elefanten, Tigern oder Gorillas verwaltet habt, musstet ihr in *Dinosaur Digs* Biester wie den Allosaurus, den Styracosaurus oder den Velociraptor einzäunen. Nur ein Jahr später erschien für den PC, die PS2 und die erste Xbox *Jurassic Park: Operation Genesis*, das als geistiger Vorgänger von *Jurassic World Evolution* angesehen werden kann, denn einige Spielelemente finden sich fast 1:1 im neuen Park-Manager wieder.

VOM AUSSTERBEN BEDROHT?

Wer nun nach den *Jurassic-World*-Filmen wieder voll im Dinofieber ist, muss leider bangen: Allzu viele neue Games-Projekte rund um Dinosaurier stehen nicht in den Startlöchern. Neben dem just veröffentlichten *Jurassic World Evolution* ist angeblich ein Titel namens *Jurassic World Survivor* geplant. Allerdings gibt es hierzu nur ein paar inoffizielle Screenshots, die nach dem Schließen des Entwicklers Cryptic Studio Seattle ans Tageslicht kamen. Der Gerüchteküche nach sitzt Publisher Perfect World Entertainment, der vor zwei Jahren eine Website mit entsprechendem Namen registrieren ließ, selbst am Projekt.

Davon abgesehen können sich Switch-Nutzer auf ihr eigenes *Monster Hunter* einstellen, während Fans von *Primal Carnage* gespannt auf das Prequel mit dem Untertitel *Genesis* warten – das leider seit vier Jahren auf Eis liegt. Freunde alter Point&Click-Adventures freuen sich derweil auf die überarbeitete Version des Freeware-Spiels *Theropods*. Weiterhin wissen Kenner von *ARK: Survival Evolved* ganz genau, dass ihr Spiel auch nach Beendigung der Early-Access-Phase fleißig weiterentwickelt und vermutlich niemals vollständig sein wird.

Wir hoffen trotzdem, dass wir noch einige Dinos auf dem Bildschirm zu sehen bekommen, und verweisen insbesondere auf das Potenzial der VR-Technologie. Mit *Robinson: The Journey* haben wir bereits ein optisch schickes Action-Adventure auf der Nase – und vielleicht folgt irgendwann ein rundum gelungenes Dinospiel in der virtuellen Realität. ❑



Die Bionosaurier im ersten *Turok* waren allesamt mit Implantaten ausgestattet. (Quelle: Iguana Entertainment/Night Dive Studios / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)



Wir bauen einen Zoo: Im Add-on *Dinosaur Dig* beherbergten Fans von *Zoo Tycoon* prähistorische Tierarten. (Quelle: Blue Fang)



Gaming unter **Linux**

In unserem Linux-Special geben wir euch einen Überblick über den Leistungskampf zwischen AMDs Radeon und Nvidias Geforce, die etwas verzwickte Treibersituation sowie hilfreiche Tipps zur Optimierung.

Von: Daniel Hoffman

Linux war für Spieler lange uninteressant. Seit Steam auch für Linux erhältlich ist, hat sich das dramatisch geändert. Das System stellt für manche Gamer eine ernsthafte Alternative dar, aber auch für den normalen Nutzer lohnt sich ein Blick auf Linux. So fokussieren wir uns im folgenden Artikel auf die Spiele-Performance von AMD- und Nvidia-Grafikkarten unter Linux, auf die Unterschiede zwischen Open GL, Vulkan und Direct X sowie Tipps, wie ihr als Linux-Nutzer euer System tauglicher fürs Gaming machen könnt.

ALLES NEU MACHT DER JUNI

Auf der Linux-Seite hat sich einiges getan: Am 27. April 2018 erschien Ubuntu in der neuen Version 18.04 LTS (auch „Bionic Beaver" genannt) und brachte einen neuen Kernel sowie grundsätzlich aktualisierte Systemkomponenten mit sich. Einen Monat später adaptierte dann auch Linux Mint, welches wir für unsere Tests verwenden, die neue Ubuntu-Basis und veröffentlichte am 29. Juni Linux Mint in der Version 19 (auch „Tara" genannt). In der neuen Version wurde stark an der Oberfläche Cinnamon gefeilt und auch Systemkomponenten und der Kernel aktualisiert. Der Kernel ist für Gaming unter Linux immer besonders interessant und kann große Auswirkungen auf die Leistung von Spielen haben.

Apropos, auch an der Spielefront ist viel passiert: Das lang erwartete *Warhammer 40.000: Gladius – Relics of War* erschien gleichzeitig für Linux und Windows, das beliebte *Total War: Warhammer 2* wird noch dieses Jahr für Linux veröffentlicht, es gab einige interessante GOG Weekend Sales für Linux-Gamer, eine Portierung des Klassikers *Turok* ist erschienen und *Turok 2: Seeds of Evil* wurde angekündigt. Valves Steam OS erhielt ein kleines Update und die Entwickler von *Dying Light 2* überlegen, ob der Titel auch für Linux erscheinen soll. Daneben gab es unzählige Updates für Wine in Hinblick auf die Gamingtauglichkeit mit Vulkan und Open GL.

Es gab außerdem eine neue Auswertung der Linux-Nutzerzahlen unter Steam: 0,52 Prozent der Steam-Nutzer spielen mittlerweile unter dem freien Betriebssystem. Zwar sieht die Zahl gering aus, es gab aber im Vergleich zum Vormonat ein konstantes Wachstum. Auch zeigt die Anzahl an hochwertigen Portierungen für Linux, dass die Plattform zumindest inzwischen an Relevanz gewonnen hat. Kurz: Linux und Gaming sind eine lebhafte Kombination. ❑

Treiberwahl: Open Source oder lieber vom Hersteller?

Grundsätzlich funktioniert es so: Ein Hardware-Hersteller entwickelt neben dem elektronischen Produkt immer auch die passende Software dazu. Nvidia und AMD bauen Grafikkarten und bieten den dazu passenden Treiber für eine optimale Leistung ihrer GPUs an. Beide Firmen entwickeln die Treiber geschlossen in ihren Software-Abteilungen und sind sehr auf Diskretion und Verschlossenheit erpicht. Welche Plattformen sie bedienen, in welche Richtung sich der Treiber entwickelt und was er alles beherrscht, entscheidet der Hersteller. Das geht grundsätzlich gegen den Open-Source-Gedanken der Unix-Gemeinschaft. Zudem empfinden die meisten Hersteller Unix-Systeme als zu sehr „Nische“ und nicht „marktrelevant“.

Die Versorgung mit passenden Treibern für alle Plattformen außer Windows war in den 1990er- und den frühen 2000er-Jahren noch ziemlich spärlich. Daher hat die Unix-Community begonnen, quelloffene Treiber für Radeon- und Geforce-Grafikkarten zu entwicklen. Da sie jedoch nicht auf den Quellcode der offiziellen Treiber zugreifen konnten, wurde der inoffizielle Treiber per „Reverse-Engineering“ zusammengebastelt. Diese Art der Entwicklung ist zeitaufwendig, schwer und fehleranfällig. Nach vielen Jahren gab es dann endlich die ersten freien Grafikkarten-Treiber für Unix und Linux. Sie boten zwar nur wenige Funktionen und konnten die Leistung der GPUs noch lange nicht ausreizen, aber es war zumindest schon einmal ein Anfang.

DIE GPU-TREIBER IM WANDEL DER ZEIT

Mitte der 2000er war dann der verbale Druck auf die Hersteller von der Unix-Community so groß, dass sie ihre offiziellen Treiber und Teile des Quellcodes auch für Unix veröffentlichten – das heißt, nur Teile. Denn die Konkurrenz sollte nach wie vor keinen Einblick in den Aufbau des eigenen Treibers bekommen. Deswegen gibt es inzwischen für AMD und Nvidia je einen offiziellen und einen quelloffenen Community-Treiber. Die offiziellen Treiber werden dabei jedoch nur stiefmütterlich gepflegt, während es den quelloffenen Treibern an Funktionen und Optimierung mangelt.



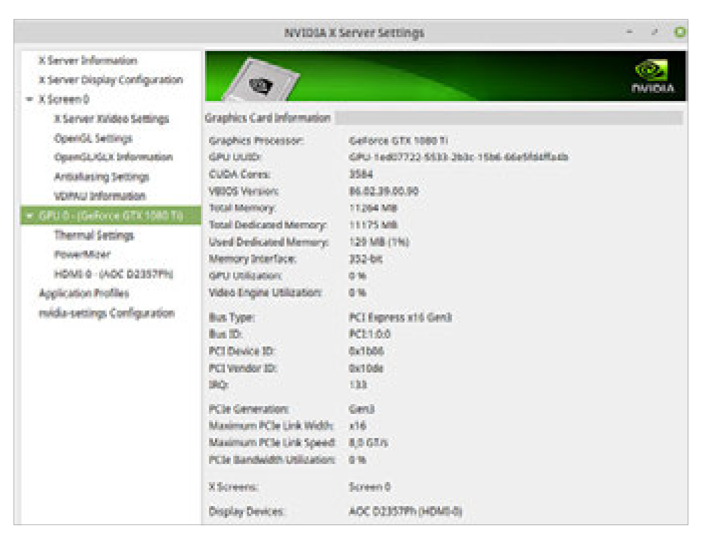
Die Radeon RX 580 ist eine bei Linux-Gamern sehr beliebte GPU. In vielen Titel ist sie noch etwas flotter als Nvidias Geforce GTX 1060/6G.

DIE QUAL DER TREIBERWAHL

Doch welcher Treiber sollte nun für ein flüssiges Gaming-Erlebnis unter Linux verwendet werden? Aktuell gilt folgendes: Bei Nvidia-Grafikkarten empfiehlt sich der offizielle Treiber, da er deutlich mehr Leistung bringt als die Community-Variante „Nouveau“. Er bietet sogar eine Oberfläche für die Konfiguration der Grafikkarte, welche entfernt an die Windows-Oberfläche erinnert. So lassen sich dort verschiedene Open-GL-Einstellungen tätigen, das Anti-Aliasing einstellen, die GPU-Interna betrachten sowie das Power-Profil anpassen. Das Nötigste ist ergo vorhanden, mehr aber nicht. Ein weiterer Vorteil des Nvidia-Treibers ist, dass er von vielen Linux-Distributionen in einer übersichtlichen Treiberverwaltung nebem dem quelloffenen Treiber angeboten wird und dort einfach installiert werden kann.

Bei AMD-Grafikkarten liefert der quelloffene amdgpu-Treiber die beste Performance ab, da AMD ihren eigenen Treiber namens fglrx aufgegeben hat und inzwischen mit der Open-Source-Community zusammen an einem Strang zieht. Der freie Treiber lässt sich ohne Probleme über den Paketmanager installieren. Jedoch bietet er keine Oberfläche zum Anpassen der Funktionen, das geschieht über die Kommandozeile und mehrere Konfigurationsdateien. Daneben gibt es noch den freien Treiber radeon, welcher primär für ältere Grafikkarten vor der GCN-1.2-Architektur geeignet ist.

Die Unterstützung der beiden Hersteller für Linux ist ergo deutlich besser geworden, es gibt jedoch noch Luft nach oben. Der Grund dafür ist, dass weder AMD noch Nvidia die Gaming-Community unter Linux wirklich ernst nehmen. Die „schlechtere“ Leistung der Grafikkarten unter Linux liegt nicht am Betriebssystem, sondern großteils an der noch etwas mangelhaften Unterstützung durch leistungsfähige Treiber.



Die Oberfläche des Nvidia-Treibers hält alle nötigen Einstellungsmöglichkeiten bereit und erinnert etwas an das Windows-Pendant.



Linux Mint bietet eine komfortable Oberfläche zur Verwaltung von quelloffenen und proprietären Treibern.



AMD arbeitet inzwischen mit der Open-Source-Community enger zusammen und bietet den freien amdgpu-Treiber auch auf ihrer offiziellen Website an.

Open GL gegen Vulkan gegen Direct X und Linux-Versionen

Wenn man unter Linux ernsthaft spielen will, trifft man unweigerlich auf die Begriffe Open GL, Vulkan und Direct X. Sie sind für das Verständnis, warum manche Titel unter Linux gut oder schlecht laufen, fundamental. Daher wollen wir uns die drei Begriffe näher ansehen und sie erläutern.

Eine Grafikbibliothek legt die grundlegenden Funktionen zur Grafikausgabe eines Programms bzw. Spiels bereit. Dazu zählen die Ausgabe der Schrift, die Verwendung von Sprites, geometrische Funktionen und die komplette Darstellung der GUI (grafische Benutzeroberfläche). Für die Entwickler ist die Wahl der richtigen Grafikbibliothek immens wichtig und beeinflusst den Funktionsumfang und die Leistung der Darstellung – zum Beispiel, ob ein Spiel den HDR-Farbraum darstellen oder einen Bloom-Effekt benutzen kann.

OPEN GL

Steht für Open Graphics Library, also für eine (quell)offene Grafikbibliothek. Open GL ist eine plattform- sowie programmiersprachenübergreifende Schnittstelle. Solch eine Schnittstelle wird auch als API (Application Programming Interface) bezeichnet. Open GL besitzt rund 250 grafische Befehle und wird häufig von Herstellern von Grafikkarten adaptiert und erweitert. Eine Grafikbibliothek ist entweder bereits im Betriebssystem implementiert (wie Direct X bei Windows) oder wird per Grafikkarten-Treiber nachgerüstet.

Open GL ist auf Sparsamkeit und Effizienz ausgelegt, weniger für volle Grafikleistung. Jedoch wurden einige der effizienten Konzepte von Open GL inzwischen auch von Microsofts Direct X übernommen. So werden manche Werte erst verändert, wenn sich ein Zustand ändert und müssen nicht ständig angegeben werden. Das verkürzt die Befehle und beschleunigt die Kommunikation zwischen Bibliothek und Treiber.

Die Besonderheit von Open GL ist die Erweiterbarkeit. Hersteller können frei mit der offenen Grafikbibliothek experimentieren und sie ausbauen. Die Erweiterungen können, wenn der Hersteller sein Einverständnis gibt, in den offiziellen Standard übernommen werden. So haben Firmen wie Microsoft, SGI, Dell, IBM, Intel, Nvidia und Ati bereits zu Open GL beigetragen. Geleitet wird die Bibliothek vom ARB (Architecture Review Board), welches sich aus diversen IT-Firmen zusammensetzt. Die Entwicklung von Open GL wurde jedoch ab dem 31. Juli 2006 von der Khronos Group übernommen und läuft seit der Vorstellung des Nachfolgers Vulkan am 3. März 2015 schleppend.

VULKAN

Wurde zunächst Next Generation Open GL bzw. glNext bezeichnet. Wie es der Name schon verrät, basiert Vulkan auf der Open-GL-Grafikbibliothek, soll aber durch eine hardwarenähere Programmierung mehr Grafikleistung bieten und weniger Treiberüberbau benötigen. Die Bezeichnung glNext wurde später fallen gelassen und der Name Vulkan verwendet, welcher von AMDs ehemaliger Mantle-Schnittstelle abgeleitet ist. Die erste Version wurde am 16. Februar 2016 veröffentlicht und war vor allem in der Linux-Community ein Hit. Da Vulkan jedoch hardwarelastiger als Open GL ist, unterstützen AMD-GPUs Vulkan 1.0 deshalb erst auf Grafikprozessoren mit GCN-Architektur. Vulkan 1.1 wird erst aber der zweiten GCN-Version unterstützt. Nvidia unterstützt Vulkan 1.0 und 1.1 erst ab der Kepler-Generation. Intels interne GPUs unterstützen ab der Skylake-Architektur Vulkan 1.0 und ab Kabylake auch Vulkan 1.1.

Sogar Android unterstützt mit Version 8 Vulkan 1.1. Inzwischen bieten viele bekannte Engines und die damit gebauten Spiele Vulkan-Support: *Dota 2*, *Mad Max*, *X4: Foundations*, *Wolfenstein 2: The New Colossus*, *Doom*, *The Talos Principle* etc. Grundsätzlich ist die Vulkan-Unterstützung weit verbreitet, läuft nahezu auf jeder Plattform und bietet viel potenzielle Grafikleistung.

DIRECT X

Dirext X ist eine Sammlung verschiedener Schnittstellen für Multimedia-Programme auf Windows und Xbox wie Graphics, Direct Sound, XAudio 2, Direct Play oder Direct Input. Direct X deckt dabei so ziemlich jeden Aspekt von Medienanwendungen ab und ist deshalb bei Entwicklern so beliebt. Die Grafikbibliothek Direct X Graphics ist nur ein Teil davon. Die Version Direct X 12 wurde am 20. März 2014 vorgestellt und ist seitdem aktuell.

Wie die freie Bibliothek Vulkan setzt Direct X 12 auf hardwarenahe Programmierung, um mehr Performance zu ermöglichen. Direct X ist dabei fester und integraler Bestandteil von Windows und erfreut sich deshalb einer großen Verbreitung. Die Schnittstellen ermöglichen direkten Zugriff auf die Hardware, ohne die Programme von der verwendeten Hardware abhängig zu machen. Diese Unabhängigkeit wird mit einer Hardwareabstraktionsschicht (HAL) erreicht und Funktionen, welche auf einer Hardware nicht direkt zu Verfügung stehen, können mit einer Hardware-Emulations-Schicht simuliert werden. Direct X Graphics besitzt eine Low-Level-API namens Direct 3D und eine High-Level-API namens Direct 3DX.

Da die DX-Schnittstelle nur für Windows zu Verfügung steht, hat man unter Linux begonnen, sie nachzubauen. Diese Nachbauten sollen Windows-Anwendungen auch auf anderen Plattformen ermöglichen. Da die meisten Anwendungen nicht alle Funktionen der Direct-X-Sammlung verwenden, laufen sie meist ohne große Einschränkung. Der bekannteste Nachbau davon ist Wine, auf dem viele andere Nachbauten basieren.

MESA 3D

Eine weitere offene Grafikbibliothek ist Mesa 3D, die versucht, Open GL, Vulkan, Direct 3D und weitere Grafikschnittstellen konsequent umzusetzen und zu vereinen. Mesa 3D stellt dabei keine komplette Eigenentwicklung dar, sondern eher ein optimiertes Open GL mit vielen Zusätzen. Die Bibliothek steht unter der Lizenz des Massachusetts Institute of Technology, welche eine nur sehr leicht eingeschränkte Open-Source-Lizenz darstellt. Mesa wurde am August 1993 von Brian Paul ins Leben gerufen, der immer noch am Projekt beteiligt ist. Derzeit befindet sich die Mesa-Bibliothek in der Version 18.2.

Die Entwicklungschritte in der Mesa-3D-Bibliothek sind derzeit noch groß und der Leistungsgewinn in jeder Version hoch. So konnte, laut offiziellen Angaben, beim Update von Mesa 12 auf 13 die Leistung einer AMD Radeon RX 480 um bis zu 70 Prozent gesteigert werden. Mesa 3D hat jedoch wie alle anderen freien Bibliotheken mit mangelnden Informationen aktueller Grafikkarten zu kämpfen, da über die neuere Architektur weniger Spezifikationen zu Verfügung stehen. Der Open-Source Nvidia-Grafikkartentreiber Nouveau basiert hauptsächlich auf Mesa 3D. Die offene Grafikbibliothek ist vielversprechend und vereint die verschiedenen Technologien unter einem Dach, ist jedoch derzeit noch im Entwicklungszustand und nicht besonders stabil.

LINUX-VARIANTEN				
Produkt	**Ubuntu**	**Linux Mint**	**Arch Linux**	**Fedora**
Entwickler	Canonical Foundation	Clément Lefèbvre und die Community	Aaron Griffin und die Community	Fedora Project (gesponsert von Red Hat)
Erstveröffentlichung	13. Oktober 2004	27. August 2006	11. März 2002	6. November 2003
Abstammung	Debian	Ubuntu (Debian)	GNU/Linux	Red Hat
Architektur	x86, x64, ppc, sparc64, PA-RISC, ARM	IA-32, x86-64	x86, x64, i686, ARM	i386, AMD64, PowerPC, ARM, s390x
Aktuelle Version	Bionic Beaver (18.04 LTS)	Linux Mint: 18.3 Sylvia	Rolling Release	Version 28
Fokus	Anfänger und Neulinge	Windows-Nutzer und Neulinge	Bastler und Fortgeschrittene	Fortgeschrittene und Cutting-Edge-Liebhaber
Größe	1,8 GB	1,8 GB	571 MB	1,7 GB
Oberflächen	Gnome, Unity, KDE, Budgie, LXQT, Mate, XFCE	Cinammon, Mate, XFCE, KDE	Jede Oberfläche manuell möglich	Gnome, KCE, XFCE, LXQT, SOAS, LXDE, Cinammon, Mate,
Website	https://www.ubuntu.com	https://www.linuxmint.com	https://www.archlinux.org	https://getfedora.org/de/

Benchmarks: AMD gegen Nvidia

Um ein klares Bild von der Situation AMD gegen Nvidia zu bekommen, haben wir uns vier populäre Titel mit verschiedenen Grafikkarten angesehen. Damit das Bild noch klarer wird, verwenden wir je ein Modell der Mittel- und eines der Oberklasse. Einsteigergrafikkarten, die bereits unter Windows niedrige und eher schwammige Fps-Werte erzielt haben, laufen unter Linux aufgrund der etwas stiefmütterlich gepflegten Treiber sogar noch etwas schlechter. Dennoch ist die Treiber-Situation unter Linux seit einigen Jahren deutlich besser geworden. Nvidia veröffentlicht regelmäßig Updates und AMD hat ihren eigenen proprietären Treiber fallen gelassen und arbeitet nun endlich mit der Open-Source-Community zusammen. Nvidia setzt auf konsequente Entwicklung ihres eigenen guten Treibers. AMD setzt dagegen auf die Kraft der Community und leidet daher etwas unter mangelndem Komfort. Das Ergebnis sind zwei inzwischen fähige Treiber, mit denen selbst anspruchsvolle Titel flüssig laufen können.

LEISTUNG: AMD UND NVIDIA SIND AUF EINER EBENE

Bei unseren Benchmarks (siehe unten) beobachten wir einen Gleichstand zwischen den beiden Herstellern. In *Bioshock: Infinite* ist zwar AMD mit der Radeon RX Vega 64 und Radeon RX 580 etwas im Vorteil, bei den drei restlichen Spielen rangiert jedoch die Geforce GTX 1080 Ti auf Platz 1. Zwar nicht mit einem gigantischen Abstand bei den durchschnittlichen Fps-Werten, aber mit angenehmeren Minimum-Fps-Werten. Gefolgt wird sie von der Radeon RX Vega 64, welche ebenfalls gute Frameraten auf den Monitor zaubert. Bei den beiden aktuellen Topmodellen ist das jedoch kein Wunder. Interessanter sieht es bei der Mittelklasse aus, die durch die die Geforce GTX 1060/6GB und der Radeon RX 580 repräsentiert wird. Beide GPUs liefern sich stets ein Kopf-an-Kopf-Rennen, wobei je nach Spiel mal die Nvidia- mal die AMD-Karte die Nase vorn hat.

VULKAN UND OPEN GL

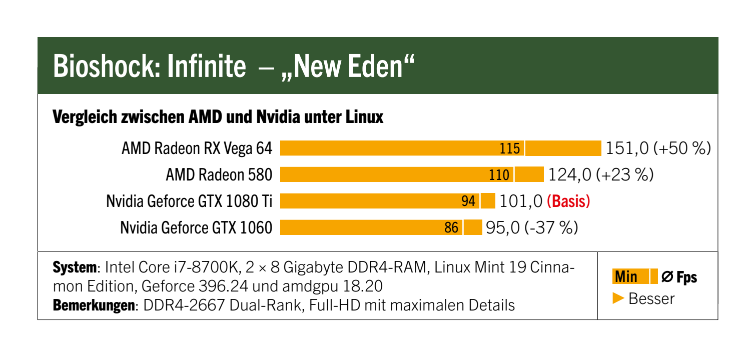
Neben der Hardware und den Treibern entscheidet auch die verwendete Grafikschnittstelle (API) über die Performance. Titel mit Vulkan-Unterstützung, wie *Rise of the Tomb Raider*, *Mad Max*, *Warhammer 40.000: Dawn of War 3* und *Total War Saga: Thrones of Britannia*, sehen grafisch besser aus. Spiele mit Open GL dagegen setzen eher auf Stabilität. Alle von uns in diesem Artikel getesteten Spiele verwenden Open GL als Grafikbibliothek, wobei einige Spiele (wie *Deus Ex: Mankind Divided* und *Cities: Skylines*) in Zukunft Vulkan unterstützen könnten. Die Firma Feral Interactive, welcher die meisten großen Portierungen vornimmt, will künftig mehr auf die Vulkan-API setzen.

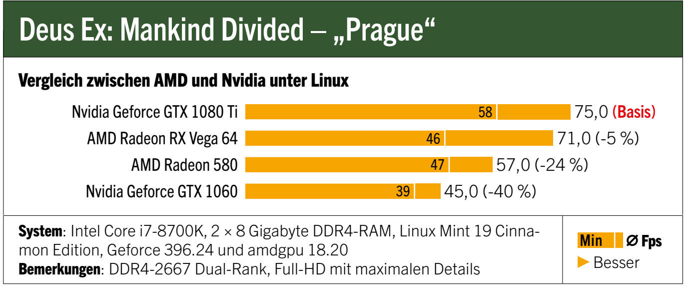


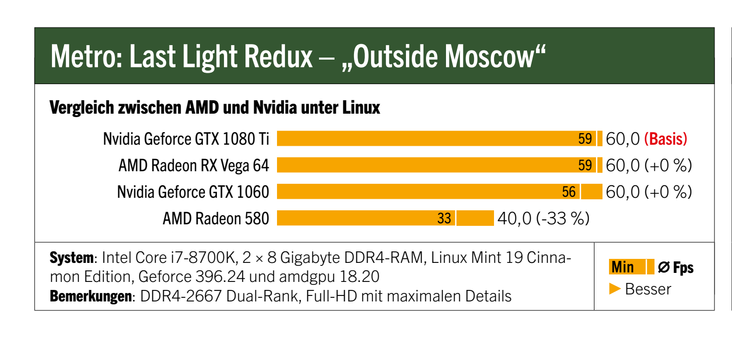
Cities: Skylines läuft auf einer Radeon RX 580 in unserer anspruchsvollen Testszene mit durchschnittlich 29 Fps (Min: 21). Das entspricht der Leistung unter Windows.

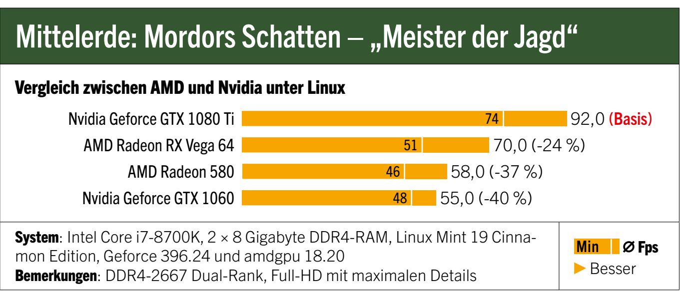


Das Open-World-Survival-Game *Ark* lauft auf einer Geforce GTX 1060/6G mit durchschnittlich 42 Fps. Zwar nicht unspielbar, aber weit weg von flüssig.









Wissenswertes und Allgemeines

Zwar läuft Gaming unter Linux bereits ohne große Änderungen gut, jedoch könnt ihr mit nur wenigen Schritten die Leistung und Geschwindigkeit eures Systems noch etwas erhöhen. Linux ist grundsätzlich ein auf Robustheit und Ausfallsicherheit getrimmtes System. Das macht es unheimlich stabil, jedoch geschieht das auf Kosten der Geschwindigkeit. Hier findet ihr einige hilfreiche Tricks.

DIE LADEZEIT VON GRUB VERRINGERN

Während des Hochfahrens zeigt sich der Linux Boot Loader Grub für knapp 10 Sekunden und gibt den Nutzer einige Wahlmöglichkeiten. Diese Sekunden bei jedem Hochfahren können jedoch nervig und unnötig sein. So ist es besser, die Ladezeit von Grub herunterzusetzen.

Das geschieht wie folgt: Öffnet die Kommandozeile und gebt „sudo gedit /etc/default/grub" ein. In der angezeigten Textdatei ändert ihr GRUB_TIMEOUT=10 in einen beliebigen Wert über 0 und speichert ab. Danach gebt ihr noch „sudo update-grub" in die Kommandozeile ein und schon startet Grub deutlich schneller.

GAMEMODE-TOOL VON FERAL INTERACTIVE

Einige Komfortfunktionen, die Microsoft für Spieler in Windows eingebaut hat, fehlen noch unter Linux. Dazu zählt ein automatischer Wechsel des Prozessors in einen Höchstleistungsmodus. Linux bietet zwar die Möglichkeit, den CPU-Governor (regelt in bestimmten Situationen die Leistung der CPU) zu wechseln, jedoch nicht automatisch, sondern bisher nur über die Kommandozeile. Damit die CPU im Leerlauf wieder heruntertaktet, muss zudem die Änderung rückgängig gemacht werden.

Im Grunde geht es darum, dass sich CPUs mit den Standardeinstellungen heruntertakten, wenn sie auf Berechnungen von der GPU warten und deren Leistung gerade nicht benötigt wird. Problematisch ist das, wenn sich der Prozessor nicht schnell genug wieder hochtaktet. In Spielen kann das vor allem die minimalen Fps negativ beeinflussen. Um diese Komfortlücke zu schließen und die CPU-Leistung in Spielen zu erhöhen, hat Feral Interactive das Tool Gamemode entwickelt. Gamemode läuft als Daemon vollständig im Hintergrund und ändert den Governor beim Spielstart sowie beim Beenden automatisch. Es sorgt dafür, dass CPUs den Maximaltakt in Spielen konstant halten. Wird das Spiel beendet, wird die Governor-Einstellung zurückgesetzt.

Das Tool ist über Github innerhalb einer BSD-Lizenz als Open-Source verfügbar. Grundsätzlich hat Feral Gamemode die Software entwickelt, damit die hauseigenen Spiele besser laufen. Über einen Startbefehl, der sich zum Beispiel in Steam über die Spieleigenschaften einfügen lässt, läuft sie aber auch mit anderen Titeln. Letztendlich hängt der Fps-Gewinn vom Spiel, der Szene und der Hardware ab, jedoch soll eine Steigerung von rund 30 Prozent möglich sein. Das Ganze ist im jetzigen Zustand jedoch nur Bastlern zu empfehlen, da es noch nicht einfach über den Paket-Manager, sondern über die Kommandozeile installiert werden muss.



Seit 2013 ist Valves Steam auch für Linux verfügbar. Die Spielebibliothek hat sich bis heute kontinuierlich vergrößert.

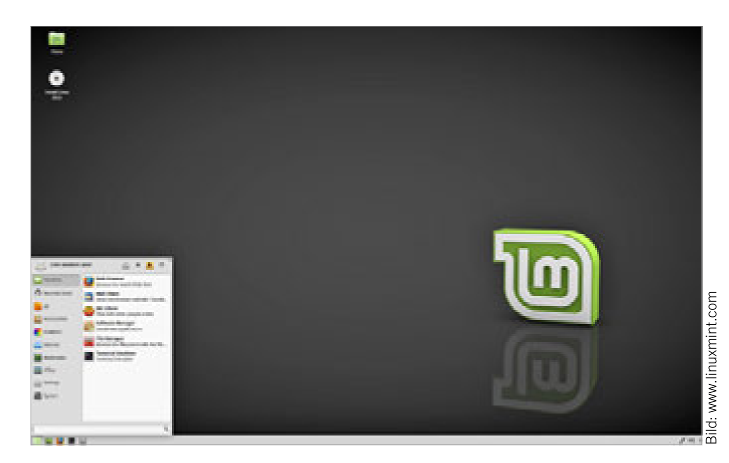
DER RICHTIGE KERNEL

Jedes Betriebssystem besitzt einen sogenannten Kernel, welchen man sich als softwareseitiges „Herz" des Systems vorstellen kann. Der Kernel legt fest, welche Techniken und Funktionen das System beherrscht. Fehler und im Kernel können damit die Leistung eines Betriebssystems drastisch beeinflussen (oder sogar komplett zunichte machen). Für Linux erscheinen regelmäßig neue Versionen des Kernels, welche neben vielen anderen Dingen auch die Spieletauglichkeit verbessern.

Wie bereits erwähnt, ist Linux jedoch auf Stabilität ausgelegt und verwendet von Haus aus nicht den neuesten Kernel und Distributionen aktualisieren den Kernel nur selten und sehr gezielt. Denn neue Versionen des Kernels können auch neue Fehler mit sich bringen. Den Kernel händisch zu aktualisieren ist für Kenner zwar eine gute Idee, man sollte sich jedoch über die gewünschte Kernel-Version zuerst im Internet informieren. Ein manuelles Update des Kernels ist meist im Update-Manager des Systems möglich.



Inzwischen bieten moderne Linux-Distributionen eine angenehme Oberfläche, um nach neuen Kerneln zu suchen, sie zu verwalten und gleich zu installieren.


Bild: www.linuxmint.com

Die beliebte Oberfläche XFCE ist sehr sparsam, bietet jedoch genügend moderne Komfortfunktionen und ist sehr anpassungsfähig.

EINE SCHLANKE DESKTOP-UMGEBUNG

Auch die Wahl der Desktop-Umgebung kann die Leistung des Systems beeinflussen. Grundsätzlich kann der Nutzer frei seine gewünschte Oberfläche wählen und sogar wechseln. Oberflächen wie KDE und Cinnamon sehen fantastisch aus und bieten viele Funktionen; sie beanspruchen die Grafikkarte und vor allem den Prozessor grundsätzlich etwas mehr.

Bei stärkerer Hardware ist das kein Problem, bei sowieso schon schwacher Hardware zieht es jedoch weitere potenzielle Gaming-Leistung ab. Daher empfehlen wir, bei einem schwächeren System sparsame Oberflächen wie XFCE oder Mate zu verwenden. ❑

FAZIT

Gut direkt nach der Installation und noch besser mit Basteln

Gaming unter Linux funktioniert hervorragend Out-of-the-box, ohne dass der Nutzer eingreifen muss. Einer der Vorteile ist jedoch die Anpassungsfähigkeit, so kann mit etwas Zeit und Nerven das letzte Quäntchen an Leistung aus der Hardware gekitzelt werden – man muss aber nicht.